

TRIBEBOOK:

# BLACK FURIES<sup>TM</sup>









## Unidade Em Conserto

O alarme se dispara às quinze para as cinco. Eu me estico e então afundo a cabeça no travesseiro, mas creio que não tenho sequer os nove minutos que o *snooze* me daria para uma soneca. Dian ainda dorme. Ela chegou há pouco, depois de um encontro da tribo, mas ela nunca foi uma pessoa acostumada a acordar cedo. Quando eu beijo sua bochecha, ela faz algumas caretas sonolentas e puxa seu travesseiro sobre a cabeça. Sorrindo sonolentemente, eu lanço meu pé para fora da cama, para a madeira fria do assoalho.

Tomo um banho rápido, pego minhas coisas e como uns poucos ovos bem cozidos como café da manhã. Todo o bule de café vai em uma garrafa térmica – tenho mais de cem milhas para dirigir esta noite antes que o consultório abra, às oito. Demoro-me alguns momentos mais para preparar outro bule de café fresquinho – alguma coisa me diz que Dian também vai precisar – e pulo para trás do volante do caminhão.

...

Quando acordo de manhã, o sol está alto, os pássaros estão cantando alegremente, e Helena já saiu há muito tempo. Eu ainda não estou certa a respeito de quando ela saiu – seu lado da cama está frio, e o dia já está começando a esquentar. São 9:43. Quase seis horas de sono. Não tão ruim. Eu provavelmente deveria ter acordado antes. Tive negócios a resolver na tribo.

A garrafa de café que Helena deixou com tanta consideração para mim dá para mais ou menos cinco copos. Vai ser uma mão na roda. Eu jogo a água fria da pia da cozinha na cara – não há motivos para um banho, eu vou ficar imunda de novo hoje.

Pego minha mochila no armário, começo a equipá-la. Meu kit de primeiros socorros vai nela – agulhas com linhas de seda para consertar até mesmo os piores estragos, e muitas jardas de musselina branca para amarrar o resto. Minha lanterna de nove volts, depois de checar a bateria – desde que Helena despertou o espírito dela, ela consome o dobro da energia que costumava consumir. Helena diz que ela se acende porque não gosta do escuro, e se eu não deixá-la no armário ela ficaria feliz. Lanche. Finalmente, volto para o quarto e abro o baú ao pé da cama, reverentemente deixando minha labrys em sua estrutura de couro e madeira. Eu peço a absolvição do espírito do labrys pelo ultraje de ser carregado de um lado para o outro em um pacote, prometendo que ele verá uso hoje – e provavelmente uma batalha. Coloco a então a mochila nos ombros e caminho apressadamente para a estrada.

...

Tem sido um dia típico no consultório. Só estou aqui por três dias a cada dois meses. Oficialmente, estou aqui simplesmente para ficar de olho na saúde geral da população, para prover todos cuidados e advertências básicas; casos sérios ou urgentes deveriam ser levados aos médicos do hospital municipal em seus escritórios frios e esterilizados, recheados de resmas de blocos de receitas médicas. Extra-oficialmente, eu sussurro orações para ajudar na cura de ossos rudemente colocados no lugar ou mandando um paciente embora com um potente remédio de ervas contra tosse crônicas. Minha pele com coloração mediterrânea levou a rumores de que sou descendente de uma longa linhagem de curandeiras indianas. Não me incomodei em corrigir

estes boatos – é um conceito que ao qual eles estão familiarizados, e é próximo o suficiente da verdade.

Checkups de rotina quase sempre chegam perto de transformar-se em crises. Em um minuto eu estou brincando com um bebê de seis meses com o intuito de testar seus reflexos, no outro confronto-me com o pé gangrenoso do diabético Sr. Tucker. Eo o limpo o melhor que posso, mas ele deveria ter sido atendido há um mês. Eu poderia tratar deste ferimento com fogo, lâminas e cantos, mas o velho Sr. Tucker não se curaria como minhas irmãs. Um cirurgião precisaria cortar a carne morta. Isto é tudo o que posso fazer para limpar os venenos de seu sangue e ouvir a promessa de que ele irá para o atendimento emergencial – a cinquenta milhas de distância – tão logo possível. Outro paciente idoso promove um outro tipo de teste: Eliza Croft, avó e bisavó muitas vezes, chega com problemas cardíacos. Ela sabe que é doente, mas ela não quer deixar sua casa para ir ao hospital. Eu entendo seus desejos – como eu não poderia? É o meio de nosso povo escolher uma morte digna no tempo certo. Mas por baixo desta doença eu vejo uma doce velhinha com muitos anos ainda pela frente se ela conseguir sobreviver esta ocasião, e sua grande família poderia dolorosamente perder sua sabedoria e experiência. Eu explico isso com dureza e grande respeito à Sra. Croft e sua bisneta de olhos cheios d'água – ela não merece menos. É uma decisão que ela terá de tomar por si mesma.

A agitação da manhã dá lugar à raiva conforme eu caminho para ver os primeiros pacientes da agenda vespertina. Uma mãe está aqui com seus dois filhos, de um e quatro anos de idade. Eu já vi isso muitas vezes antes, as marcas são tão óbvias como se alguém tivesse feito cada cicatriz e cada machucado com um marcador cirúrgico. Uma queimadura de cigarro aqui. Um velho e profundo machucado de um apertão com um objeto pontiagudo, ali. O rosto do garoto mais velho está vermelho, pequenos depósitos de sangue parecendo aranhas sobre suas bochechas, feridas por uma infundável seção de tapas. Ambos – até o bebê nos braços da mãe! – têm aquele olhar assombrado e desconfiado, os olhos cheios de agonia, típicos das vítimas de abuso.

Eu realizo um exame completo das duas crianças, contando, em minha mente, cada queimadura, machucado e cicatriz, como outra marca negra contra o criminoso que fez tudo isso. Eu preciso de um bom tempo para transformar minha explosão de raiva inicial na frieza inabalável de que vou precisar para fazer meu trabalho.

“Você os trouxe aqui hoje para um checkup geral,” eu pergunto, “ou você notou alguma dor ou ferimento específico?”

a mãe não pode olhar-me nos olhos. “A menina chora muito. E ela não consegue segurar sua cabeça de pé muito bem.” Ambas as crianças são subnutridas, e a pequenina também está desidratada. Me admira que ela tenha encontrado

forças para continuar chorando.

Faço a próxima pergunta: “O pai deles está aqui? Ou em casa?”

Ela balança a cabeça, ainda olhando para o chão. “Eu não o vejo há meses. Ele nos abandonou.” Era a resposta que eu tinha medo de ouvir. Sei que é uma cegueira de minha parte, mas estas situações são muito mais fáceis de lidar quando há um homem para culpar.

Devolvo o bebê para ela, notando a relutância da criança em voltar para os braços da mãe. Pego a ficha da família. Montgomery, Alice; Chad and Alyssa. O nome é familiar. Folheio as poucas fichas, e tropeço em meu próprio nome. Eu realizei o segundo parto de Alice Montgomery, segurando seu bebê chorão enquanto ele vinha ao mundo. Agora minha responsabilidade nisto estava fortificada. Eu tinha o sangue do útero desta mulher em minhas mãos.

Deixo a ficha de lado e olho de perto para a mulher. Agora reconheço sua face, mas ela está mudada, tão terrivelmente diferente daquela chorosa e contente mulher nos braços da qual eu coloquei uma linda garotinha. Como a menina em seus braços, como o menino na cadeira plástica do seu lado, indiferentemente dando pequenos chutes, ela está pálida e esgotada.

Apanhando a pasta, caminho para a porta. Minha recepcionista para estas visitas, Carol, senta-se logo atrás da porta, em uma pequena mesa. Eu peço a ela para olhar as crianças – e dar-lhes um tira-gosto, pelo amor de Deus – enquanto falo em particular com a mãe delas. Alice Montgomery olha-me por um momento como se fosse protestar, mas não o faz. Eu a levo para a pequena sala da qual me apropriei e onde fiz meu escritório, e fecho a porta.

•••

Metade da manhã já se foi no instante em que bato o bawn. O grupo esperando por mim provavelmente está lá há tempo suficiente para estar de mau humor agora – bom. Ser babá também não é minha idéia de uns bons instantes. Não deve demorar muito tempo para encontrar minhas três vítimas, sentando, esperando e se aborrecendo perto do local definido para o encontro formando um estranho triângulo, nenhum deles querendo ficar perto dos outros. Baixo a bagagem e começo a desamarrar minhas botas de caminhada.

“Meu nome é Dian Portadora-do-Machado. Por hoje, visto que estamos nos tornando amigos, podem me chamar de Dian, ou Prtadora-do-Machado.” Agora tenho a atenção deles, enfio meus pés descalços sob minhas pernas e fico confortável. “Eu também atendo por “vadia”, mas se você conseguir minha atenção desta maneira é melhor que você tenha algo importante a dizer.” Nenhum deles parece achar graça, sob aquelas circunstâncias.

Todos eles são Cliath, ainda impressionados pelas aventuras de seus Ritos de Passagem. E todos eles se meteram em problemas. O imundo garoto homínideo com o bastão de baseball colorido é



Daniel. Ele foi pego bebendo enquanto em serviço com a Matilha Guardiã. A garota, Raychel, enfiou-se na cidade contra as ordens do Vigia. Ela é um Impuro, e mesmo em forma humana seu lábio e nariz fazem parecer que ela foi atingida na cara com um pedaço de lenha, e a seita não quer atrair atenção indevida. O último do bando, a fera rabugenta cujos lábios de cão parecem congelados com metade dos dentes à mostra, é Mordida-Afiada. Para todos os propósitos ele é só um chato. Forço um sorriso para os três. Se os anciões pensam que designar estes jovens para mim vai melhorar suas maneiras ou pelo menos dar-lhes um pouco de bom senso, então eu mesma não tenho sido chata suficiente ultimamente. Mas talvez eu possa trabalhar o ponto de vista disciplinar.

“Vocês todos estão aqui porque o Vigia os disse para estar aqui, certo?” Os três concordam com a cabeça, em variados graus. “Ele os disse algo mais?” As três cabeças balançam, sem muito entusiasmo. “Imaginei que sim. Escutem, e escutem bem. Vamos caçar.” Isso chamou a atenção deles.

“Vocês devem lembrar que há umas poucas noites, uma matilha de viajantes veio até nós. Eles disseram que haviam visto uma grande besta da Wyrn na Umbra de nosso protetorado, mas ela os enganou quando eles o caçavam.” Agora eles estão curiosos, e confusos. Devem estar. “Algumas matilhas saíram para procurá-la, mas não encontraram nada. O Vigia está convencido de que não há nada a encontrar.”

Eu levanto, continuando minhas preparações tirando toda a roupa, reatando apenas meu sutiã para ter o movimento dos braços livres. O garoto hominídeo fica vermelho e olha para outro lado; não posso ajudar, mas forço um riso. “Como vocês crianças devem ter sido sem dúvida informados, matilhas são importantes, e têm coisas importantes a fazer. Vocês não. Nem eu, aparentemente. Então vocês virão comigo em uma última tentativa de encontrar aquela coisa.”

A garota fica nervosa. “Isso não é um pouco perigoso?”

“É,” respondo animada. “Vocês têm quinze minutos para se prepararem para agir juntos. E não pensem que vocês podem pedir aos anciões de suas tribos para livrarem vocês disso. Todos eles os confiaram a mim na última noite.”

O garoto, Daniel, levanta a mão para perguntar algo. Ele ainda não consegue olhar para meu peito. “O que vamos fazer se nós encontrarmos esta coisa?”

Mordida-Afiada rosna uma resposta antes de mim. “Matamos!” ele rosna, dando voltas em seu companheiro de matilha temporário. “Está com medo, macaco?”

Eu me abaixo e tiro meu machado de duas lâminas da mochila, deixando o pano vermelho-sangue cair das lâminas prateadas. Os garotos recuam involuntariamente – eles sentiram a ameaça do poder não disponível para suas mãos. Talvez eles

não sejam tão estúpidos quanto pensei. “Ele está certo. Vamos matá-la. Mordida-Afiada, já que você é tão louco para mostrar a todos que é machão, você irá na frente, será nosso patrulheiro. Vamos, mexam-se, vocês três.”

...

A sala é pequena, escura e um pouco úmida. Uns poucos armários, um espelho manchado e uma pia indicam que algum isso foi um trocador, mas os armários, no momento, estão recheados de caixas e montes de papel. Eu indico uma cadeira de plástico com algum mínimo estofamento para Alice e sento num banco, com a porta às minhas costas. Minha prancheta está aqui, com formulários e cartões-ponto espalhados sobre um pequeno banco que é minha mesa improvisada. Murmuro algumas palavras de desculpa pelo espaço disponível, enquanto reuno meus papéis, encobrendo minha distração enquanto concentro meus sentidos em outro lugar, mais além. Eu encontro o que procurava, aquela vibração malévola que nunca falha em fazer subir um arrepio pela minha espinha. A Wyrn tocou esta mulher de alguma maneira.

Me controlo, olho diretamente para ela. “Seus filhos não estão saudáveis, Sra. Montgomery. E eles foram agredidos. Você precisa me dizer o que está havendo.” Ela olha em meus olhos por um momento, então recua mais em sua cadeira, com tristeza, seus olhos olhando para o vazio. Sua boca se move sem emitir nenhum som. Concentrando meus sentidos ainda mais, eu volto minha atenção para o espelho atrás da cabeça de Alice. A Película se rompe na dentro da moldura do espelho, e a luz da lua crescente irrompe em minha direção para banhar a imagem da mulher formada sobre o local onde o vidro prateado uma vez esteve.

Há uma guerra se desencadeando diante de meus olhos. Uma onda de violência e sangue estende-se através da Penumbra para abalar o espírito de Alice Montgomery, num vínculo macabro. A guerra faz contorcer-se seu coração e intestinos, enviando resplendores de medo e ódio através dela. Essa coisa quer que ela fuja de mim, das luzes brilhantes que cintilam sobre seus filhos feridos, de volta à escuridão onde ele possa continuar a esvaziá-la de sua essência. O espírito de Alice contra-ataca, retirando forças do gentil calor de um amor de mãe. Ela se agarra à cadeira suja desta sala pobre como se disso dependesse sua vida, esperando por ajuda antes que seja tarde demais. Eu sou sua esperança.

Não quero nada mais que mergulhar através daquele espelho, sentindo meu corpo explodir na forma de vingança para rasgar a influência maligna de sua alma. Mas não posso, não aqui, não agora. Há crianças aqui, e os doentes, que poderiam correr risco se a batalha se espalhasse por este mundo, além daquela frágil porta de madeira. E eu não sei o que aconteceria a esta mulher à minha frente se eu simplesmente rompesse o vínculo entre eles. Eu devo fazer isso da maneira mais difícil. *Ela* deve.

...

A luz da lua é turva, mas adequada para uma viagem difícil pela Penumbra até o local onde o Wyrmling foi visto pela última vez. Nossa caçada não está ruim. Reviramos cada rocha e cada folha que encontramos na Umbra, procurando por sinais de corrupção ou danos. Raychel, a garota Impuro, é sensível, como eu esperava, e seus sentidos selvagens são acurados. O jovem Daniel é aplicado, se for amedrontado.

Sei que há alguma coisa por aqui. A matilha que viajou por estas bandas foi a Freebooters – minhas irmãs. Se elas dizem que viram algo, elas viram algo. O Vigia não é fácil de convencer; ele não ouve facilmente os conselhos de alguém que ele acha que é um charach, e ele encobre isso com baboseiras a respeito de Ahroun fêmeas. Eu disse que ele era misógino. Ele diz que sou intransigente. Tive que verificar num dicionário – nunca terminei o segundo grau. Ele está certo, eu sou. Só espero que a intransigência dele não mate um destes filhotes.

Quando a lua quase se punha no horizonte, encontramos sinais de Wyrmling – manchas de bile negra pingadas no chão. Não há outros espíritos para serem vistos aqui, o ar é tão pesado que quase abafa o som. Nós o rastreamos facilmente daqui – deve ser grande, e muito lento. Raychel o vê primeiro, escondido no reflexo quase destruído de um velho celeiro. É mesmo grande, mais ou menos do tamanho de um ônibus. Não tem braços ou pernas, nem cabeça que eu possa ver, só uma bexiga nojenta que pulsa negra, violeta e vermelha, como carne ferida. Dúzias de chicotes negros, aparentemente perigosos, saem de seu “corpo”, alguns finos e longos, outros apenas o circulam como vespas furiosas com ferrões parecendo pontas de flecha. Acho que ele ainda não nos viu, mas não posso ter certeza, uma vez que não vejo olhos nele.

Recuo um pouco, gesticulando para os outros três me seguirem. Com minhas irmãs comigo, poderíamos simplesmente cair matando sobre este monstro inchado e fazê-lo em pedaços. Com estes filhotes sob meu cuidado, alguma tática de batalha mais inteligente é indicada. Daniel e Raychel recuam comigo, o único som é o murmúrio de ossos estalando e crescendo para formar um Crinos, pronto para batalha. Olho para trás – Mordida-Afiada não se moveu, todos os seus sentidos fixos na hipnótica ondulação daqueles tentáculos. ‘Hsst’, é o som que faço soar suavemente para atrair sua atenção. Quando ele olha para trás sob a luz pálida, posso ver o desejo de sangue em seus olhos. Então ele parte, correndo para a criatura tão rápido quanto quatro patas podem carregá-lo. Pelo menos ele teve o bom senso de conter seu uivo de fúria até o momento em que ele estava quase sobre o Maldito.

Não tenho escolha. “Sigam-me!”, eu grito para os outros dois, e corro para juntar-me à briga.

...

Começo a preparação lentamente, tão disfarçadamente quanto posso para evitar atrair a atenção de criaturas da Wyrmling. Derramo o café que sobrou na tampa da garrafa térmica, e dou a ela. Não é um cálice, mas o simbolismo da forma é mais importante que a falta de decoração, e seu calor pode ajudar a quebrar o vínculo com o Maldito. Dos bolsos laterais da minha mochila retiro nove velas – três brancas para a Virgem, três verdes para a Mãe e três pretas para a Anciã – e começo a colocá-las em um círculo ao redor de Alice, sussurrando invocações conforme prossigo. No espelho, vejo o Maldito começar a se contorcer em desconforto. Ele sente, de alguma forma, a oposição crescente. Eu rezo para que não ateemos fogo ao depósito.

As velas, cada chama queimando eretas e quentes em resposta à minha oração fervorosa, criam um santuário no meio da sala, empurrando as trevas para longe. Rezando para que o sistema de prevenção de incêndios neste prédio seja tão antigo quanto o resto da estrutura, acendo um incenso e conduzo ao redor do círculo antes de colocá-lo aos pés de Alice. Isto é o máximo que posso preparar aqui e agora. Tem que ser suficiente.

...

Com seu impulso inicial sobre as quatro patas, Mordida-Afiada alcança o Maldito antes do resto de nós. Ele o atinge com toda a força de seu ataque em carga em sua forma Hispo e imediatamente começa a arrancar grandes pedaços que balançam como gelatina de sangue quando atingiam o solo. A criatura não sangrou ou estremeceu com a dor – a única evidência de que a criatura se importou com suas partes perdidas foi o imediato contra-ataque. Mordida-Afiada é rapidamente atacado por uma doze ou mais chicotes farpados, e logo fica claro de que a ponta afiada não é o único problema. Os chicotes arrancam pelos com seu primeiro golpe, pele exposta com o próximo. Com tempo suficiente parece que eles poderiam limpar até os ossos. Não daremos a ele tanto tempo.

Estamos quase lá. Em segundos poderei cortar os chicotes que rasgam a fera estúpida e poderemos tentar isso de novo. Os segundos não são suficientes. Eu vejo o golpe – uma das protuberâncias ergue-se alto no ar, descendo rápido como o bote de uma cobra. A protuberância perfura exatamente entre os ombros de Mordida-Afiada e continua em frente, enrolando-se ao redor de seu pescoço e cabeça como uma serpente negra. Com um uivo de puro pânico, ele se vira e foge da luta, deixando um rastro de negritude para trás.

...

Entro no círculo e ajoelho-me aos pés da mulher, e coloque minhas mãos ao redor das delas sobre o copo. Seu corpo sofre espasmos conforme a escuridão rastejante desejando que ela se afaste de meu toque, mas as mãos dela estão firmemente presas entre as minhas. Lentamente ela ergue o olhar do copo para minha face. Agora eu posso ver a estranha escuridão por trás de seus olhos conforme



ela reúne forças para lutar. Tento prendê-la com meu olhar, mas a criatura é esquiva demais para isso.

“Fale-me de seus filhos.” Meu tom é gentil, ainda que exigente. Ela se encolhe, a recusa está estampada em sua face. “Não!” eu ordeno. Não isso. Há bastante tempo para admissões de culpa e vergonha. “Fale-me de seus filhos. Me diga porque você os ama.”

...

Mal começamos a batalha, e quase perdemos um guerreiro. O corpo desta coisa é desprotegido e macio, é até divertido esfaqueá-lo, mas o constante ataque dos chicotes corta nosso barato. Eu desvio os ataques com o movimento do meu machado e rasgo o Wyrmling com garras e dentes, mas os filhotes, desarmados, não estão se dando muito bem. Suas mãos já estão completamente esfoladas de tanto bloquear os golpes, e cada parte onde eles falharam bloquear está sangrando. Esta coisa não sangra, ou vaza, ou sofre nem um pouco com o dano que estamos causando. Tem que haver um ponto vital em algum lugar.

...

Cada palavra é um esforço para ela, conforme ela busca por emoções que foram arrancadas dela e enterradas sob pilhas de excremento espiritual. “Chad. Ele caça gafanhotos no quintal. Não pegou nenhum ainda.” Segundos, talvez minutos se passam. “Ele dorme... quando ele dorme, ele coloca os dois braços sobre a cabeça. Como asas de anjo.”

“E sua filha?” pergunto. No espelho atrás de Alice, vejo os laços que a unem à criatura serpentearem para trás e para a frente, tentando sufocar as lembranças que começam a brotar. Ele falha; ela encontra mais. “Alyssa... ela gosta de levantar-se e dar tapinhas nas minhas bochechas quando eu estou amamentando-a. ela tinha caracóis – pequenos caracóis nos seus cabelos que de tão grandes chegavam às suas orelhas e faziam cócegas dentro de sua orelha.”

...

Esta luta não está boa. Disse aos dois Cliath para ficarem do meu lado. Em uma formação triangular poderíamos rasgar nosso caminho através dos chicotes até o Wyrmling, cada um protegido dos ataques pelos demais, até que pudéssemos encontrar algum ponto vital para derrotá-lo. Mas a única tática que estes filhotes estúpidos conhecem é a mais básica e instintiva manobra de matilha – ataques pelos flancos e pelas costas. Bem, esta coisa não tem flancos ou costas para morder e rasgar, e esta coisa inchada está afastando os filhotes de mim com perspicácia utilizando-se de suas chicotadas e estocadas. Não tenho tempo para cuidar dos dois. Praguejando, decido continuar lutando contra esta coisa, encontrar seu coração e arrancá-lo dela antes que ela consiga matar um deles – antes que esta coisa mate a todos nós.

...

O tempo passa. Não tenho idéia de quanto, tudo o que posso fazer é prover o conforto da presença de outra mulher enquanto Alice recupera seus filhos, reconstruindo a imagem deles em sua mente a partir dos pedaços que ela rouba de volta do Maldito. Com cada fio de memória que ela consegue, a coisa fica visivelmente mais fraca, nebulosa, mas suas cores pulsantes ainda carregam a promessa de violência. Finalmente a coisa estremece e desmorona ante ao brilho crescente do espírito da mulher, ainda ligado à sua cauda pontuda.

...

Há uma súbita quebra na barreira de chicotes e protuberâncias pontiagudas, como se o Maldito tivesse perdido o gosto por esta luta. Não posso imaginar porque – ele tinha nos capturado em seus tentáculos. Limpando o sangue de meus olhos, tento ver as crianças que conduzi a esta batalha. Daniel foi transpassado por um chicote e está envolto em sombras. Ele está se debatendo, tão tomado pelo terror que seus golpes atingem apenas o ar enquanto o Maldito arranca pedaços de sua carne. Ele pegou Raychel também, mas ela está caída ao chão com os ganchos do monstro ferindo sua pele. Os tentáculos que os perfuram se contorcem em cores pútridas, e eu finalmente compreendo tudo – esta coisa manipula emoções. Não verei estas crianças morrerem sem uma luta. Mas a lua crescente, agora quase sumida, torna difícil obter a Fúria de que preciso. Amaldiçoando o inimigo de Gaia – como uma oração neste campo de batalha – eu rasgo a besta novamente enquanto tenho chance.

...

“Escute, Alice.” Eu quebro sua corrente de pensamentos. Ela precisa acabar com isso agora, antes que a criatura recupere sua força. “Você lembra quanto Alyssa nasceu? A dor, o sofrimento?” Ela balança a cabeça, confirmando, mais forte desta vez, mas assustada com minhas perguntas. “Isto vai doer muito mais que tudo aquilo, Alice, porque o que está dentro de você agora é algo que não deveria estar aí. Mas você pode fazê-lo, você é forte. Arranque-o daí, Alice.”

De alguma forma ela me compreende. A mesma parte dela que percebeu que havia algo errado e a levou a procurar ajuda toma o controle e luta contra o vínculo em sua alma. Com um esforço supremo e um grito vitorioso, Alice rompe o elo entre ela e o Maldito. Quando olho para o espelho, vejo o Maldito sendo tragado para escuridão, tragado para o mal que o criou. Tudo o que sobrou é Alice, ensangüentada e ferida. Renascida.

...

Repentinamente aquela coisa inchada encontra vontade para lutar novamente. Alguma coisa a deixou muito irritada – a raiva literalmente eleva-se dele, como esporos voando de um cogumelo que acaba de ser chutado. Golpes chovem de todos os lados. Mesmo se eu tivesse recuado, não haveria uma forma de recuar com segurança. Com o canto de meu olho, vejo um chicote vindo em uma podero-



sa estocada, daquelas que não rasgam, mas perfuram profundamente; é o pesadelo de todo guerreiro, o golpe vindo em sua direção e a certeza de que você não pode boqueá-lo em tempo. Só tenho o tempo de me perguntar o que este Wyrmling reservou para mim.

Então uma onda o atinge. Ele estremece por um momento – uma emoção que eu não sentia há tanto tempo que demoro alguns instantes para entender que emoção é. Desamparo. Esta coisa não conhece as Fúrias muito bem. Minha resposta não é resignação, mas raiva – pura fúria que finalmente explode para encher-me de pura força. Meu machado ganha vida em minhas mãos, e eu luto sem lucidez, mas com uma alegria feroz.

...

Eu a seguro enquanto ela chora, suas lágrimas são uma mistura de alívio e angústia. Ela sabe o que fez. As feridas nela e em seus filhos levarão muito, muito tempo para fechar. “Conheço um lugar onde você pode ir, Alice. Pessoas que podem ajudá-la. Lá, não tomarão seus filhos de você.”

Ela irá, eu sei, e meu povo pode ajudá-la a aprender de novo a ser uma mãe. Talvez ela até mesmo aprenda a compartilhar sua força com outros, e se junte à luta. Tenho esperanças. Tive sorte de encontrá-la agora, antes que o dano fosse profundo demais. Antes que seus filhos fossem infectados com violência e ódio, sem que houvesse uma causa sobrenatural para combater e melhorar a

sua situação. É bom encarar o inimigo e vencer.

...

Recupero os sentidos nas sombras da Penumbra ao amanhecer. Uma luz aparece nas proximidades. Faço uma carranca; minha lanterna diminui um pouco a luz, se desculpando. Raychel se aproxima, parecendo nada mais que uma sarna ambulante. Pelo menos ela está de pé. Há um grande peso sobre mim. Peso morto. Eu forçaria um sorriso, mas meus lábios já eram. “Daniel?” pergunto a ela.

Ela aponta. “Vivo, mas gravemente ferido.”

Meu machado ainda está em minhas mãos. Consigo virá-lo até que tocar a lâmina em algo, então ele escorrega através da escura e elástica carne que me soterrou. Eu entrego meu machado para Raychel. “Tire-me daqui.” Ela pega o labrys cuidadosamente pelo cabo recoberto de couro. Ela não consegue sorrir ainda, mas posso ver a alegria em seus olhos. “Sente-se bem, não?” Ela concorda com a cabeça, e começa a cortar a carne do Maldito com golpes certos.

Já estou livre e Daniel agora está enfaixado como uma múmia quando Mordida-Afiada volta. Suas orelhas estão para trás, a cauda baixa. Ele espera uma repreensão, e a Deusa sabe que ele a merece. “Você correu. Sabe porque isso aconteceu?” pergunto. Ele claramente não sabe. “Ele mexia com emoções. Emoções humanas. O tipo de emoções que você se esforça para dizer que não



possui. Acostume-se melhor às suas duas pernas, e talvez da próxima vez você não corra de quatro.”

Ele recua, então muda para Crinos e trata de pegar Daniel. Feras são sempre tão literais. Me contorço e fico de pé. “Não, deixe que eu faço isso. Estou ferida, assim como Raychel. Contamos com você para encontrar para nós um caminho seguro para casa.” Ele lentamente recua para o tamanho de um lobo, mas sua cauda está de novo erguida. Chegamos em casa com o sol alto.

...

Estou em casa cozinhando o jantar quando um carro pára. Ouço os passos de Dian na varanda. Normalmente é um mau sinal quando ela aceita uma carona para casa, e com toda certeza, ela chega toda arrebitada. Antes que meu coração possa bater novamente, estou ao lado dela, mas ela dá um tapa em minhas mãos, afastando-as. “Estou bem,” ela diz. “Os curandeiros da seita podem fechar um ferimento tão bem quanto você, você sabe.”

Ela coloca seu machado gentilmente sobre a mesa, larga sua mochila no chão e volta para a varanda para tirar os bifes da grelha. “Ainda não estão prontos,” digo.

Ela bufa. “Como se isso importasse.” Seria demais para ela esperar ficar pronto.

Estamos famintas. Os bifes desaparecem, juntamente com um pão de forma seco que usamos

para absorver o sangue e os temperos. “Você não deveria voltar ao caern esta noite?” Dian balança a cabeça. “Preciso dormir. Tenho um dia cheio amanhã cedo.” Ela desliza da sua cadeira e me dá sua mão. Está quente sob as bandagens, como sempre, quanto caminhamos juntas escada acima.

...

Eu desisto e peço a Helena para dar uma olhada em meus ferimentos antes de dormir. Eu menti quanto cheguei. Seu toque é muito mais gentil e suas mãos muito mais habilidosas com a agulha do que as de qualquer outra pessoa. “Com que cara vou aparecer sem cicatrizes de batalha?” eu rosno.

Ela ri. “Com que cara vou aparecer se você as tiver?” Ela cantarola enquanto conserta algumas suturas.

“Você teve um dia muito bom hoje, não?” pergunto.

Helena concorda com a cabeça e um sorriso claro. “Entrei numa briga hoje. De certo modo. Quer ouvir sobre isso?”

“Adoraria”, respondo, mas quando me aconcheço nos seus ombros vem um bocejo que não consigo reprimir. “Poderia me contar amanhã?”

Ela puxa as cobertas e encontra um ponto em minha testa que não foi ferido, ali me dá um beijo. O sono vem rápido.



# Capítulo Um: Garras Dingativas

*Deuses da geração jovem, vocês cavalgaram as  
leis do passado, arranque-os de minhas mãos.*  
– Refrão, de *The Eumenides*

Devo prefaciar este texto com uma explicação. Nós não registramos nossas lendas desta forma. Quero dizer, quando digo “nós” me refiro às fúrias negras, não aos Garou – tenho certeza de que os Andarilhos do Asfalto provavelmente tenham *web sites* ou alguma coisa do tipo, e não duvido quando os Crias de Fenris e os Fianna dizem ter pedras com runas de 3000 anos de idade registrando suas lendas tribais. Nós não fazemos isso. Nós sempre nos agarramos à Wyld o mais rápido que podemos e sempre evitamos a Weaver e suas obras.

Sinto muito, mais este texto pode ser um pouco desarticulado. Tenho muito a dizer. E aqui vai uma nota: detestamos a Weaver, mas normalmente não utilizamos este termo para ela. “Aranha” talvez, ou “Rotuladora”. Tecer é um bom trabalho. Os destinos são tecidos. O que a Rotuladora faz não é tecer, é calcificação.

E lembre-se, filhote, ou qualquer um que leia isso, que o resto da nação Garou não pensa na Weaver – ou Rotuladora, ou qualquer que seja o nome – como sendo masculino. Afinal, tecer é um trabalho para mulheres, então eles pensam na Weaver como uma mulher. Creio que todos nós sabemos que a Tríade está além dos gêneros, mas daqui por diante vou me referir a ela como sendo masculino. A Weaver não cria nada, não dá vida. Não tem qualquer direito de dizer ser do nosso gênero.

Voltemos ao tema deste escrito. O puro pensamento não pode ser expresso através de pa-

lavras. Ele vem da Wyld. Pergunte a uma criança algum dia, ou a um lobo. Oh! Você não pode: C Rotulador há muito forçou toda sua comunicação a depender de linguagem e palavras. Agora precisamos de uma linguagem, e creio que devemos ser gratos, de certo modo, ao Rotulador por nos concedê-la. Mas ela ainda pertence a ele.

E se a linguagem falada pode ser obra do Rotulador, a linguagem escrita é indubitavelmente dele. Mais uma vez, pode até ser útil, e pode até ser necessário, mas de algum modo, ainda é uma ferramenta do inimigo. Palavras faladas são volúveis, temporárias. Canções e histórias podem viver no vento e em sua mente e, se você morre, nenhum inimigo pode arrancá-las de você. Escrevendo nossas lendas mais sagradas, há o risco de que elas ou um eco delas possa alcançar o Rotulador.

De qualquer modo, o Apocalipse está quase sobre nós. Nós morremos, mais rápido do que podemos procriar. Antigas lendas, histórias e rituais desaparecem como nós. Apesar de atrair a fúria de algumas das mais velhas de nossa tribo ao fazê-lo, coloco nossa história em palavras escritas, agora. Mas que o leitor fique atento. Para aplacar os braços fortes de alguma destas anciãs, eu concordei em salpicar este texto com meias-verdades, omissões e mentiras absolutas. Se você for uma Fúria Negra e quiser a verdade de algo que ler aqui, pergunte a uma de nossas irmãs. Se você não é, sugiro que aproxime-se com cuidado



de uma companheira de matilha ou amiga e formule sua pergunta o mais respeitosamente que puder. As histórias abaixo não são para todos os Garou.

Estas lendas podem ter alguma semelhança com a história do mundo que você ouviu de um idiota de pé em frente à uma classe – se de fato você teve o azar de ser educado em escolas e a paciência para sentar em silêncio e tirar seu aprendizado dos livros e professores. Lembre-se disso: o Weaver escreveu uma história do mundo, e deu a ela nomes, datas e oradores. Não falo desta história. Eu falo da verdade.

## ***Os Primeiros Dias***

Gaia, a grande mãe, a progenitora de todos nós, criou as Fúrias Negras nos primeiros dias, depois da criação do mundo e da loucura do Rotulador e da Wyrms. Você conhece esta história, estou certa: os dois mais jovens do terceto da Mãe enlouqueceram durante sua juventude e nunca retomaram a sanidade. Incapazes de servir-se adequadamente um do outro, Rotulador e Wyrms voltaram-se contra sua Mãe, que era poderosa e englobava todas as coisas e, com a ajuda de Sua fiel filha mais velha, criava novas vidas a cada dia. Rotulador e Wyrms começaram a lutar contra aquela nova vida e contra a Mãe; a Wyrms fazia grandes rasgos em Sua carne enquanto o Rotulador paralisava e calcificava os membros de Gaia. Estes ferimentos algumas vezes deixavam Gaia inconsciente. Ela continuava a dar vida, mesmo inconsciente: grandes Incarnações como Fênix e Luna emergiram de Seus flancos e olharam com horror para as depredações dos irmãos de seus pais.

Foi Luna – que nós também chamamos Artemis – quem avistou os Garou no corpo de Gaia. Eles não compreendiam instintivamente seu papel, naqueles dias, e desde aqueles tempos que antecederam a criação da humanidade e dos lobos, as formas que vestiam eram confusas. Os Garou pensavam que eram criaturas somente da Wyld, changelings. Luna gentilmente ajoelhou-se e tomou a primeira matilha sob suas asas, ensinando a eles sobre Gaia e seu verdadeiro papel como os defensores da Mãe. Logo houve muitas matilhas de Garou, e Luna certificou-se de que cada matilha tivesse um papel.

De muitos modos a primeira matilha de Fúrias – as Górgonas ou Medusae – foi a mão inconsciente de Gaia. Se alguma coisa em Sua pele irritava-A, as Górgonas coçavam. Mas éramos mais que isso; as Górgonas eram todas fêmeas, e elas entendiam a conexão básica entre Mulher e a Deusa melhor do que qualquer matilha de machos ou heterogênea.

As primeiras cinco Fúrias Negras representaram cada um dos Augúrios Garou. A mais velha delas foi a Lua Nova, Euryale, que foi abertamente desdenhosa quanto aos homens, chamando-os de sexo frágil e exigindo que fossem subjugados a servir às mulheres. Sua irmã mais

## ***Outra História***

A Galliard Elizabeth Machado-Afiado conta a história da criação de maneira um pouco diferente:

“É dito que no início, Gaia criou todas as coisas que vivem sobre a Terra. Ela criou Homem. Ela criou Lobo; Ela criou os Garou, meio-Homem, meio-Lobo, para andar entre os mundos e para serem Seus guardiões. Isto é verdade, mas não é nossa história.”

“As criações de Gaia espalharam-se sobre a Terra e viveram suas vidas. Conforme Ela reclinou-se para escutar, Seus ouvidos se encheram com os sons da vida do modo como Ela ordenou que deveria ser: o choro dos recém-nascidos, os resmungos do cotidiano, o choro dos moribundos. Então um novo som chegou a Ela acima dos barulhos da criação, um som que fez Gaia estremecer de raiva. Estes foram os gritos dos assassinados – não aqueles que morreram ao fim de seus dias, mas aqueles cortados pelas mãos ou garras de seus parentes, aqueles que deveriam prover conforto e proteção. Conforme os pais devoravam seus filhos e filhos matavam suas mães, os espíritos dos mortos gritavam por Gaia, e Gaia ouviu.”

“Somos a resposta de Gaia. Do solo de Sua Terra Ela nos criou, do chão pintado de vermelho pelo sangue dos assassinados. Ela nos criou fêmeas, todas nós; Ela nos fez criadoras de vida de modo que jamais poderemos tirar vidas de maneira impensada. Ela nos deu um pelo negro como a noite para que os malignos tenham nossa fúria justa. Ela nos deu um dever: caçar os homicidas e outros profanadores da natureza, para proteger nossa Mãe.”

“Somos filhas de Gaia, nascidas de Seu corpo e Seu sangue. Nós somos vingança. Somos as Fúrias Negras.”

nova foi Helena, a Theurge, que sabia que subjugar os homens levaria somente à sua rebelião e a uma eventual queda das mulheres. Stheno, a meia-lua da matilha, era uma mediadora e líder por natureza; suas irmãs a chamavam de “Mãe”, apenas brincando um pouco, pois todas respeitavam sua sabedoria. Medusa, a Artesã, entoava terríveis canções de guerra quando a matilha enfrentava as forças da Wyrms, e sua fúria era algo horrível de presenciar. A mais nova e mais bonita das Górgonas foi Isthmene, a Ahroun, que possuía um labrys extraído da pura prata e foi a morte para todos que ousaram sequer levantar uma mão contra ela.

Nossas tataravós e sua tribo colonizaram as terras ao redor do Mar Egeu. Naqueles dias, o espírito totem da tribo era a própria Luna, em sua forma de Artêmis – isso mudaria mais tarde, quando o número de Garou crescesse tanto que Luna não poderia gastar seu tempo com o bem estar de apenas uma tribo. As jovens Fúrias Negras cuidavam dos locais selvagens em seu território, lutavam contra os espíritos da Wyrms e do

Weaver, ocasionalmente tendo discussões com outras tribos, em outros tempos vivendo vidas pacíficas devotadas a Gaia.

No final, penso, um intrometido chegou, vestindo a pele dos antigos Garou.

## Pré-História

A verdade da existência humana é que o homem nunca conseguiu entender a mulher. Considere os primeiros dias da humanidade, digase, um ano após Gaia ter criado ambos. Homem tinha uma vida clara. Ele acorda, caça, mata, traz para casa parte da matança para sua esposa, eles comem, o sol se põe, eles vão para cama, eles fodem – porque, apesar de homem e mulher poderem não saber *porque* sexo é legal, é legal – e então dormem.

A vida da mulher é muito mais complexa, desde o começo; ela obedece forças e desejos misteriosos, freqüentemente comporta-se de maneiras que o homem não entende. Quando chega a fase da lua em que ela sangra, o sangue traz mudanças na personalidade – o homem chama isso de irracionalidade.

Então um dia a mulher para de sangrar, e cresce, e finalmente uma criança força seu caminho por entre suas coxas. É um processo violento e doloroso para a mulher; nem todas as mulheres sobrevivam ao nascimento de uma criança nos primeiros dias. Imagine o choque do primeiro homem ao descobrir que “sua” mulher tinha criado uma nova criança,

como que por mágica! A mulher tinha *poder*. Seu ventre é um local escuro e perigoso, ainda que o homem seja atraído para ele por emoções que ele não pode controlar ou compreender. E aquele ventre pode *criar vida*. Em toda a natureza não há outra causa óbvia para a criação da vida, a não ser a mudança das estações: na primavera e no verão animais e plantas são abundantes, e no inverno são mais difíceis de encontrar. Uma mulher pode dar a luz em qualquer estação, e em outro ano pode muito bem acontecer de novo.

Leva algum tempo antes que homem e mulher percebam que sexo e o nascimento de crianças têm alguma relação. Talvez tenha acontecido quando os humanos domesticaram algum animal e perceberam que fêmeas que ficavam separadas dos machos nunca procriavam; talvez algum Roedor de Ossos ou Filho de Gaia com boas intenções tenha dito o que estava havendo. Certamente *nós* não teríamos contado este segredo, pelo menos não a um homem. Poderíamos ter passado o segredo para uma mulher, mas com certeza uma mulher humana contaria o segredo ao seu homem em um momento de fraqueza. Nunca teremos certeza.

Desafortunadamente, uma vez que o homem endendeu a conexão entre sexo e nascimentos, ele fez alguns cálculos rápidos até que chegou à resposta que queria. O homem havia acabado de aprender a domesticar animais e ele sabia como cultivar um pedaço de terra que havia tomado para si. A posse é uma idéia nova e atrativa para ele. Se a mulher não pode ter um filho sem que antes ele faça sexo com ela, então, o homem pensa, o filho deve ser sua propriedade. Acho que você pode ver onde isso vai dar. Se a mulher está andando por aí com um monte de homens, o homem não pode ter

certeza se o filho é dele.

Então é melhor que ele a mantenha presa, assim ela só poderá fazer sexo com





ele e seus direitos de propriedade serão cuidadosamente controlados.

Tal seqüestro e estupro – pois é isto que deve ter sido, naqueles primeiros dias – chamou a atenção das primeiras Fúrias Negras. Esta atividade claramente violava o equilíbrio que Gaia criou entre homem e mulher e também foi um insulto que não poderíamos tolerar.

Assim, acreditamos, começou o Impergium. Nenhuma outra tribo, exceto talvez os Garras Vermelhas ousaria ter começado o Impergium. Claro que não subimos no telhado e gritamos isso para quem quisesse ouvir.; este segredo não deve cair nos ouvidos das outras tribos, ele é apenas para as Fúrias Negras. Nossas ancestrais sabiam que não podiam parar a difusão deste conceito – de que a criança e a mulher pertencem ao homem, com um objeto qualquer. Mas poderíamos certamente exigir vingança em benefício das mulheres, presas em um sistema que elas jamais quisessem. A vingança que trouxemos foi inspirada nos antigos mitos das Fúrias, depravadas mulheres guerreiras que assassinavam aqueles que violavam as leis dos deuses.

Durante o Impergium, algumas tribos humanas migraram para muito longe de nossa terra natal entre o Mar Egeu e os Mares Negros; com o passar do tempo, eles se moveram literalmente

### ***Paternidade e o Patriarca***

Em tempos passados a mais óbvia ligação entre qualquer humano e o passado de sua família dava-se através da mãe. A mãe *era* o passado da família, até onde os filhos sabiam. O conceito de patriarcado – paternidade – complicou esta situação. Freud tinha uma boa idéia sobre o que estava acontecendo, um século atrás: o pai é a primeira pessoa a ficar entre a mãe e a criança; ele é o primeiro adversário na competição pela atenção da mãe. O pai estragava um sistema muito simples de descendência, de mães para filhas.

O Patriarca – o espírito que personifica este intrometido, que mais tarde tornou-se mais forte – se intrometeu pela primeira vez em assuntos humanos neste ponto da história. Diferente de muitas de minhas irmãs, não penso no Patriarca como uma rígida força de escuridão e maldade. A *anima* e o *animus* podem ser iguais, e eu não tenho nenhum problema com um Patriarca que nas mentes humanas seja igual a uma Deusa. O problema é que os dois não são a mesma coisa na maioria das vidas humanas.

O Patriarca não é o Weaver: não ouça ninguém que te diga o contrário, assim como eles obviamente não dariam ouvidos a uma criança. O Patriarca também não é necessariamente o Deus judaico-cristão, apesar de em muitos sentidos poder ser. Não há controvérsias de que ele afetou ambos os espíritos, e em troca foi afetado pelas concepções humanas e Garou de cada um deles. Mas ele é uma entidade separada – se de fato o Deus do céu dos judeus, muçulmanos e cristãos existe.

Milhares de Milhas. Os impulsos da Wyld estão presentes e ativas nos humanos: procriarem, fazer coisas novas. E também os impulsos do Weaver: descobrir, nomear, pilhar. Muitas tribos Garou foram com aqueles nômades: Cria de Fenris para o norte, Fianna para o Oeste, Senhores das Sombras para o leste e os Peregrinos Silenciosos para o sul. Três tribos em particular foram com os nômades dispostos a ir mais longe: os protegidos da Tartaruga, os filhos do espírito canibal o inverno Wendigo, e os seguidores da água-serpente Uktena. Não ouviríamos falar destes três por milhares de anos.

Os homens nunca entenderam realmente porque tínhamos tanta raiva deles, e finalmente as outras tribos convenceram as Fúrias Negras a baixarem seus labryses e terminar o Impergium. Algumas de nossas tias e avós recusaram-se a fazê-lo; estas mulheres são as progenitoras do campo que atualmente chamamos de Bacchantes.

Com o fim do Impergium a população humana explodiu, e os macacos envolveram-se nas ferramentas do Rotulador para protegerem-se do poder imprevisível de Gaia. Naquela época, não imaginávamos que o Rotulador seria um adversário tão poderoso quanto a Wyrm, pois seu poder era muito mais sutil do que o da grande serpente.

Os primeiros humanos não tinham entendido as divisões do mundo espiritual, mas eles ainda entendiam que a Deusa Mãe era a devoção mais valorosa. Estes humanos tinham uma reverência particular para as partes mais escuras da Mãe, Seu Ventre.

As adorações de deusas-terra Chthonicas podem ser vistas em mitos e lendas através do mundo. De Lelwani, deusa hitita do mundo inferior, até a babilônia Ishtar, a deusa da fertilidade e sexualidade, mitos humanos refletem a inabilidade da metade masculina da raça em lidar com a natureza primordial das mulheres. Cavernas, túneis e tumbas na Terra, todas imitam a mistificação humana a respeito de suas origens pessoais; as obsessões humanas em relação a tais locais demonstram um desejo de retornar para o útero fértil da Mãe Gaia.

Os humanos não estão sozinhos neste desejo: a Wyrm e o Rotulador também desejam retornar ao amado ventre da Mãe. Na falta de habilidades procriativas em si mesmos, ambos são obcecados com os filhos vivos de Gaia e Sua fertilidade. Senão, porque, a final de contas, encontraríamos as mais perigosas criaturas criando de ambos os monstros enterrados profundamente na terra, como Thunderwyrms ou coisas piores?

### ***Grécia***

Os titãs, os progenitores do panteão grego de deuses, eram todos criaturas quase perfeitas: nasceram do casamento da terra e do céu, literalmente, Gaia e Uranus (provavelmente alguma personificação do espírito Patriarca, ou tal-

vez o próprio Rotulador, não sei – você não tem idéia do quanto disso tudo estou inventando conforme escrevo). Uranus então sentenciou sua descendência a ser aprisionada no subsolo (subsolo! Ele os enfiou de volta no útero! O clássico desejo do macho ao ser confrontado com uma gravidez ou um nascimento inesperado!). Quando eles se libertaram, seu irmão mais velho, Cronus, tomou conta.

Os gregos não falam muito sobre os tempos em que Cronus comandou os titãs e sua caminhada sobre a humanidade. Nossas lendas – que dizem que os titãs eram tanto humanos quanto espíritos poderosos manifestados no reino – falam da era dos titãs como um tempo de paz e prosperidade. Como eram compostos de um equilíbrio perfeito entre macho e fêmea, céu e terra, os titãs criaram beleza e felicidade para todos os seus adoradores. As Fúrias Negras viveram em paz e harmonia com os titãs e seu povo; a família de Cronus conhecia as leis de Gaia tão bem quanto nós, e raramente tínhamos conflito com os titãs quando desempenhávamos nossos deveres sagrados.

Finalmente o filho de Cronus, Zeus, um deus dos céus, surgiu em rebelião contra ele, e Zeus e seus irmãos arremessaram todos os titãs em um profundo poço no Mundo Inferior (de novo o Mundo Inferior! Os gregos tiveram *raízes*). Os deuses celestes dos gregos fixaram residência no topo de uma grande montanha e governaram seus servos humanos dali. Assim como os titãs, nossas lendas não diziam exatamente se os olímpios eram poderosos humanos, Incarnae, ou outros seres – acredito que sejam Incarnae, mas muitas das minhas irmãs falam deles como feiticeiros poderosos.. não temos nenhum amor pela família de Zeus – e os eventos cercando a morte de Clytemnestra não os colocam em nossas graças – mas a própria Luna caminhou entre eles em sua forma de Artêmis. Ela algumas vezes falava em nosso favor frente aos olímpios.

## ***Vingando Clytemnestra***

Vá ler a Oresteia. Volte aqui quando tiver terminado. Oh, pelo amor da Deusa, a biblioteca é tão longe assim?

Tudo bem. Aqui vai uma versão resumida. Os gregos sentiam que deveriam saquear Tróia e recuperar Helena, que fugiu com Paris. Ele era um homem, não uma cidade. Dias estranhos estes. Eles se amontoaram em seus barcos, mas não havia vento – e, acho eu, eles não tinham remos adequados ou qualquer coisa. Eles ficaram à deriva por um longo tempo, esperando por um bom vento, mas nada aconteceu. Finalmente, Calchas, um dos sábios de Agamemnon, teve algum tipo de presságio que aparentemente significava que a armada precisava fazer algum tipo de sacrifício para Artêmis. Agamemnon, que liderava a armada, decidiu que o sacrifício mais apropriado seria sua

filha, Iphigeneia. Não sei porque ele chegou a esta conclusão. Falaremos mais disso depois.

Assim, Agamemnon matou Iphigeneia, sacrificando-a a Artêmis. Ora, vejam só, temos vento. Os barcos navegaram até Tróia. Houve uma luta titânica em Tróia. Depois de mais de uma década, os troianos caíram no velho truque do cavalo de Tróia, que acho que não era um truque tão velho assim na época, e a cidade caiu. Os gregos fizeram alguns estragos. Agamemnon voltou para casa, e Clytemnestra (sua esposa e mãe de Iphigeneia) estava claramente irritada pelo sacrifício de sua filha, mesmo dez anos depois. Com a ajuda do amante, Clytemnestra matou Agamemnon.

Okay, aqui estamos: filha morta, pai morto. Bom. Mas então Orestes se envolveu. Ele era o irmão de Iphigeneia, e estava muito nervoso com Clytemnestra, que, conforme sua visão, matou Agamemnon para poder continuar com seu romance com o amante. Ele matou Clytemnestra.

É aqui que fazemos nosso camafeu na história grega. As Fúrias dividem-se neste ponto, para punir Orestes pelo crime de matricídio. Nossas guerreiras o caçaram por todo o Egeu por um bom tempo, até que ele se apresentou em Atenas para esperar o julgamento por seu crime. Athena – uma deusa do céu, se é que havia alguma – deu o voto decisivo para poupar a vida de Orestes. Para Acabar as Fúrias, a elas foi dada uma posição permanente na administração da justiça em Atenas, e se tornaram conhecidas como as Eumenides, “as delicadas”.

Há a versão de Aeschylus a respeito do que aconteceu. Aqui vai o que realmente aconteceu:

Um dos homens de Agamemnon teve uma visão, um presságio de Luna – Artêmis – sobre os perigos que os esperavam. O povo de Tróia tinha aliados entre os Garou e entre os feiticeiros humanos, e Luna sabia que Agamemnon poderia de algum modo ser arrastado pelos poderes da profetiza Cassandra. Como Agamemnon era um rei justo e sábio, Luna tinha alguma afeição por ele, e desejou poupá-lo da dor da guerra e de suas consequências.

Agamemnon não deveria ter sacrificado Iphigeneia. Seu sábio entendeu mal o presságio provido por Artêmis – nada que seja muito surpreendente, dada a separação masculina entre o mundo natural e sua simbologia. De qualquer modo, Agamemnon estava impaciente para velejar até Tróia, e quando seu conselheiro sugeriu que seria bom fazer um sacrifício adequado, ele foi até sua própria casa, arrebatou a própria filha dos braços da mãe, e sacrificou sua vida pelos seus desejos de guerra.

Muito do restante desta história está certo da maneira como a conhecemos. Agamemnon velejou para Tróia, lutou lá por dez anos, finalmente retornou para casa, trazendo Cassandra. Cassandra alertou Agamemnon que ele estava em grave perigo, mas ele a ignorou, e lamentou isso quando Clytemnestra o matou. Orestes descobriu o

que Clitemnestra havia feito e a matou. Este matricídio chamou a atenção das Fúrias Negras, e caçamos Orestes por todo o Egeu, até que ele caiu na misericórdia de Atenas.

Gostaria de fazer um comentário meio incomodo sobre Athena. Agora eu sei que há um monte de Fúrias Negras que cultuam Athena, a Sábua senhora da guerra e do artesanato mas, francamente, não posso acreditar que elas perdiam seu tempo desta forma. Olhe: ela é uma deusa dos céus – seu símbolo é a Coruja – e ela não apenas repudiava o sexo em todas as suas formas, mas ela também brotou da *cabeça* de seu *pai*! Como é isso de rejeitar tudo de importante na Deusa? Me dói que insistam nisso, então, vou voltar para o tópico principal.

As Fúrias finalmente perseguiram Orestes até Atenas, onde ele se entregou à misericórdia das cortes. Naqueles dias, os espíritos interagiam mais abertamente com homens e mulheres mortais, e as lendas dizem que a Incarna Athena presidiu o julgamento de Orestes. Não estou certa se as lendas são verdadeiras; não conheço ninguém que possa invocar os espíritos dos nossos ancestrais Garou que estiveram lá, logo, não posso verificar esta história facilmente. Então, Athena pode não ter sido um Incarna; ela pode ter sido uma sábua da cidade, ou uma feiticeira ou – acho esta hipótese fascinante – uma vampira. A despeito disso, Athena deu o voto decisivo para poupar a vida de Orestes, depois de os outros juizes mostrarem-se divididos. A Oresteia diz que ela fez isso porque a vida do pai valia mais que a da mãe, e assim Orestes tinha sido justo em matar sua mãe para vingar o pai. Dada minha opinião sobre Athena, isso não me surpreende mas, novamente, não tenho meios para verificar suas razões. Só estou certa de que Orestes sobreviveu.

Em resposta a este ultraje, uma matilha de Fúrias – uma das mais ultrajadas pela sobrevivência de Orestes – dominou a administração da justiça em Atenas por quase um século. As autoridades de Atenas não tinham muita escolha a este respeito: nossas irmãs proclamaram, ao fim do julgamento de Orestes, que elas não mais acreditavam nos Atenianos no que diz respeito a prover justiça de modo correto e inteligente. Por um século, espancadores de mulheres, estupradores e outros criminosos contra as mulheres e Gaia encontraram justiça nos seus dentes e nas garras. Nossos épicos tribais falam saudosamente deste tempo. Finalmente outras batalhas tornaram-se proeminentes aos olhos de nossas avós, e elas deixaram Atenas.

Oh, os humanos chamam nossas irmãs de “as delicadas”, em Atenas. Mas eles o fazem pela mesma razão que outros chamam as fadas de “o povo belo”. Com toda razão eles ficaram apavorados com nossa ira.





## ***Bellerophon e Pegasus***

Você deve lembrar que mencionei que por algum tempo a própria Artêmis tinha sido o totem das Fúrias Negras. Os espíritos sobreviventes das Primeiras Filhas, as Górgonas, a ajudaram – com exceção de Medusa, que ainda não tinha caído vítima da idade. Sim, sei que isto sugere que Medusa viveu por milhares de anos. Não acho que as antigas Fúrias tenham sido as criaturas frágeis que somos hoje. Talvez você possa solicitar a um Theurge que o ajude a conferir isso com a própria Medusa, caso você discorde de milhares de anos de tradição oral. Você pode ter algumas dificuldades com isso... eu vou seguir em frente por minha própria conta.

O envolvimento de Artêmis com as Fúrias Negras mudou com a morte de Medusa, a última Górgona sobrevivente. Artêmis não mais podia gastar os recursos necessários para atender as necessidades de nossa tribo. Então, do corpo de Medusa, Artêmis trouxe Pegasus à existência, para atuar como um patrono substituto para a tribo das Fúrias Negras.

Athena, com inveja de Artêmis, mandou seu peão Bellerophon para familiarizar Pegasus com o reino físico e à terra natal das Fúrias. Bellerophon tomou uma posição dominante sobre Pegasus – algo que o Pegasus adulto jamais permitiria – mas que um espírito ainda imatura não teria como evitar. Bellerophon montou o negro e liso cavalo alado através dos céus sobre os mares Negro e Egeu por dias seguidos. O conflito de Bellerophon com os Garras Vermelhas colocou Pegasus em batalha contra Quimera, e em Fúria contra os Garras.

### ***Pegasus: Macho, Fêmea ou Nenhum deles?***

Parece estranho que as Fúrias Negras, uma tribo tão ciente das ramificações espirituais da sexualidade e regras de gênero, sigam um totem tribal cujo gênero é muitas vezes colocado em debate. Algumas vezes, os lobisomens chamam Pegasus de “Ele”, outras vezes de “Ela”, e ainda outras como sendo apenas um animal Asexuado; Isso é verdadeiro para todos os Garou que seguem o Pegasus, não apenas as Fúrias.

A História de Bellerophon “castrando” Pegasus é uma das mais populares entre as Fúrias, porque implica que Pegasus não tem uma identidade sexual porque “ele” não pode. Isso certamente pode ser verdade. Todavia, a falta de um gênero definido para o totem também dá a ele um papel único dentro da tribo que favorece; ele não é pai nem mãe, podendo agir como um patrono sem invocar nenhum destes arquétipos. Dada a importância que as Fúrias Negras associam com os papéis de pai e mãe, isso é provavelmente o melhor, visto que Pegasus pode ajudar sua tribo sem usurpar um papel que não lhe cai muito bem.

Com o passar do tempo, Pegasus percebeu que Bellerophon um caçador de glória, colocando sua própria gratificação acima da educação de Pegasus ou as causas das Fúrias Negras ou até mesmo acima da importância de Gaia. Nosso totem começou a se rebelar contra seu cavaleiro, primeiro sutilmente, depois mais abertamente, tentando derrubar o grego enquanto os dois voavam pelos céus sobre os Desfiladeiros de Bosporus. Bellerophon atribuiu este “mal comportamento” como um sinal de que Pegasus tornou-se muito cheio de si como um garanhão adulto e tomou uma típica atitude humana: castrou o grande cavalo.

Isto enfureceu Pegasus, mas ele esperou até que o ferimento curasse; a próxima vez que Bellerophon levasse Pegasus para os céus, Pegasus atirou o homem para sua morte, antes de retornar a um caern das Fúrias Negras e declarar que nunca mais ele – ou eles – dobraria o joelho diante de um humano macho. Para a surpresa das Fúrias, todavia, Pegasus também decretou que as Fúrias deveriam parar de abater seus filhos Impuros machos, ao invés disso elas deveriam dar a eles um lugar na tribo de acordo com sua herança e sangue Fúria Negra.

## ***Tempos Bíblicos***

É difícil para mim justificar a perda de tempo em relatar as atividades da Fúrias Negras nos lugares e datas descritos nas bíblias judia e cristã, mas acho conveniente lhe dar alguma munição para o caso de você bater de frente com um daqueles pregadores do evangelho que tenham coragem, convicção e habilidade para fazer com que você fique sentado e ouvindo.

Os primeiros dias descritos na Bíblia eram absolutamente bárbaros. A única razão pela qual as Fúrias Negras não varreram estes bastardos do planeta foi o fato de eles não pisarem em nossos campos por muito tempo. Acho que os Peregrinos Silenciosos e os Andarilhos do Asfalto devem tê-los mimado. Esta última é melhor, eu acho: o patriarcado é uma ferramenta do Weaver, assim como os Andarilhos do Asfalto. Em todo caso, a mulher é tratada como uma propriedade no Velho Testamento. Considere o Livro do Êxodo e o fim dos Dez Mandamentos: “não invejarás a casa do próximo. Não desejarás a mulher do próximo, ou seu criado, ou sua criada, seu boi, seu burro, ou qualquer coisa que pertença a seu próximo”. Hmm. Mulheres tem mais status que burros, mas menos que casas. Lot foi aclamados como homem honrado depois de ordenar às suas filhas para saírem de casa para que pudessem ser estupradas por uma multidão furiosa. Povo fascinante este.

Adão exercia seu poder sobre Eva dando nome a ela – e nomear, como dissemos, é uma cláusula das leis do Weaver. O alegado primeiro homem usava mágicas da Weaver para subjugar a mulher. Sim, meu coração se enche de amor. Agora acho que estas histórias – e há dúzias como esta, apenas leia o livro algumas vezes, se conse-

guir – elas não foram escritas como aconteceram, mas o invés disso como foram baseadas em velhas lendas e mitos. Então, elas podem não ter acontecido conforme estão escritas. Algumas delas nós temos certeza que não aconteceram daquela forma, visto que Gaia não mencionou nenhum Jeová dando formas à Tellurian quando Ela não estava prestando a atenção. Mas o ponto é que mesmo que as histórias do Velho Testamento não aconteceram da maneira como a Bíblia as apresenta, os autores e os fiéis que tomam as histórias como verdade absoluta são certamente culpados de níveis abusivos de injustiça.

Ainda que, como disse antes, as terras do mediterrâneo oriental não tenham sido nosso território tribal, certos crimes – o estupro das filhas de Lot em Sodoma, por exemplo – chamavam por nós, mesmo a milhares de milhas. Claro, sei que o Livro da Gênese não diz que Lot atirou suas filhas para a multidão, apenas que ele se ofereceu para fazê-lo, mas esta não é a maneira como *nós* ouvimos a história. Ele sem dúvida as deu à multidão, e isso chamou a atenção de nossas irmãs. Elas foram a Sodoma via Ponte da Lua. A cidade *foi* destruída aquela noite, como o Gênese diz, mas não foi pelo fogo das mãos do Senhor; foi a tempestade negra de dúzias de Bacchantes derrubando todas as construções de pedra e queimando tudo o que podiam encontrar.

Não temos grande problemas com o Novo Testamento. Aquele tal Cristo parece não ser um cara ruim, no final das contas, acho que suas palavras levaram a um pequeno excesso de glorificação do papel da vítima. Sofrer por sofrer não é honroso ou útil. Mas você é uma Fúria Negra, você sabe disso.

*Mande esta parte do documento anteriormente à Irmã Mary Uivo-do-Vento, da Ordem de Nossa Mãe Misericordiosa. Ela tristemente concordou com muito dele, mas me pediu para incluir o seguinte:*

Nem toda mulher citada no Velho Testamento foi uma posse ou uma prostituta. Uma em particular me vem à mente como um contraexemplo. Em Juízes 4:5, Deborah é a líder – talvez apenas uma juíza a princípio, mas em Juízes 5 é a verdadeira líder – dos Israelitas, e lidera-os a vitória na batalha contra os Canaanitas. Ela não se submeteu à autoridade de nenhum homem, e é descrita como “a mãe de Israel”; seu reino foi um tempo de vitória, e paz, por toda a Israel.

Uma grande quantidade de exemplos de mulheres fortes pode ser encontrada no Velho Testamento se você souber onde olhar. A mãe de Moisés e as parteiras daquele dia viajavam grandes distâncias para garantir que os filhos recém-nascidos não fossem levados para o Faraó para serem assassinados. Huldah, Miriam, Noadiah e outras são listadas como profetizas, lembrando-nos que a voz da grande sabedoria não escolhe apenas homens.

## ***A queda de Roma, a Idade das Trevas e a Igreja***

Não sou uma historiadora. E mesmo que fosse, não tenho a mínima afeição pelos livros de história do Rotulador. Muito disso pode não bater com o que você ouviu na escola. Estou contando isso conforme nossas tias e avós nos contaram. Se tiver algum problema, resolva com elas.

O fim de Roma foi só o começo do cristianismo. Começando nos últimos dias do império Romano, este culto, que mesclou uma adoração do Patriarca com algumas coisas boas sobre paz e auto-sacrifício, começou a se espalhar através de toda a bacia do mediterrâneo até a Europa.

Ora, isto foi bom a princípio; estou dizendo que o culto de Mithras se espalhou através de todo o império Romano, e os deuses do céu, que foram roubados da mitologia grega, também estiveram em todo o império. Então, um culto ao deus do céu substitui outro culto ao deus do céu. Eles tinham uma neurose comum: sacerdócio só para homens, o “homem” santo não tinha sexo (pelo menos oficialmente), este tipo de coisa. Finalmente os imperadores de Roma passaram a favorecer este culto em detrimento do anterior e sancionado paganismo. Neste ponto suas religiões estatais tinham perdido todas as conexões reais com a Deusa, logo, não houve uma grande perda de seguidores dos caminhos de Gaia como resultado daquela conversão. Deste modo, sem problemas.

Exceto pelo fato de que os padres destes deus do céu em particular rapidamente mudaram de inofensivos pacifistas a um sacerdote do tipo “converta-se ou morra”. Eles começaram a viajar através das florestas para vilas antes pacíficas e tomando a liderança destas, ameaçando inofensivas feiticeiras amantes da terra com desmembramento, fogueira em dias santos e assim por diante. Você deve imaginar que não tivemos muita afeição por eles, e você está certo. Eles até conseguiram converter alguns bárbaros extremamente selvagens, os Vândalos, os Godos e seus primos. Assim, quando Roma caiu frente aos bárbaros do oriente (algo que recebemos com prazer), o cristianismo não morreu.

Muitas de nós pegamos em armas contra a igreja de alguma forma por volta do início do século XVII. Nem sempre fomos violentas; algumas vezes apenas arruinávamos as colheitas ou devorávamos os animais dos cristãos. Mais comumente, porém, atacávamos padres e seus homens que atormentavam sábias nas vilas e forçavam sua conversão contra o culto a Gaia. Não se esqueçam que as Fúrias Negras são a encarnação da vingança de Gaia: não temos paciência com eunucos que pisam as verdadeiras leis do mundo.

Igrejas queimaram, religiosos morreram. Isso não poderia continuar, claro; dentro de apenas uns poucos séculos, toda a Europa era território cristão. Até então agimos contra a igreja: naqueles dias as

forças do Patriarca e do Rotulador eram nossos maiores inimigos. Cale a boca: eu disse “naqueles dias” e é isso que eu quis dizer. A Wyrn pode ser nosso maior inimigo agora, mas todas as nossas lendas dizem que seu poder era muito menor do que é hoje em dia. O Weaver, não a Wyrn é que tem sido a ameaça constante.

Esses foram os dias em que a Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe começou a existir. A Ordem realmente começou quando uma remota parente das Fúrias entrou num mosteiro como uma freira. Esta irmã, cujo nome está perdido para nós, manteve contato com suas primas e sua família por carta, e ela falou de sua própria devoção para com a Virgem Mãe e as muitas boas obras pelas quais seu mosteiro era responsável. Boatos sobre isso chegaram a uma matilha de Fúrias que estavam mais interessadas em boas obras do que no violento desmembramento de “ferramentas do Weaver”.

Mostrando um grau de sutileza não muito freqüentemente visto entre nossas irmãs, esta matilha convenceu as autoridades clericais de que elas realmente queriam servir a Deus e elas, também, foram admitidas no mosteiro. Esta matilha, que logo referia-se a si mesma como a Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe, conquistou grande influência na igreja e na tribo, conforme outras matilhas lentamente juntavam-se a sua causa. A Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe trabalhou através dos séculos para reformar a Igreja Católica Romana – e muitas de suas dissidências e ramificações – e para ajudar a venerar a forte figura feminina da Virgem Mãe. Elas nem sempre tiveram sucesso, mas elas *sempre* conseguiram dar ao resto da tribo informação a respeito das atividades da igreja quando isso realmente importava.

As Amazonas de Diana e as Becchantes (que então eram ainda mais militantes) na época não gostaram muito da Ordem ou das informações que ela provia; dada a imagem das freiras como “esposas de Deus”, os dois outros campos viam a Ordem como traidoras de Gaia. Muito sangue foi derramado nas décadas seguintes até que uma velha matilha de Desbravadoras – consideradas neutras nesse assunto – ofereceu-se para organizar conversações de paz entre os campos. Quando as negociações terminaram, os grupos não mais estavam em guerra, mas até hoje se sabe que não há muito amor entre eles.

## ***Ergue-se o Islã***

Um movimento entre os humanos merece atenção especial. Nas terras ao sudoeste da Ásia, um desdobramento da fé judaico-cristã chamado Islã brotou por volta do início do século VII. Um jovem rico chamado Maomé fundou esta religião; seus dogmas centraram-se na responsabilidade dos humanos uns com os outros, e na irmandade universal dos humanos. Tão distante, tão bom. Todavia, quando chegamos ao ponto do tratamento

da mulher, o Islã não foi melhor que seus antecessores, o judaísmo e o cristianismo. As mulheres não tinham controle sobre seus próprios matrimônios ou sobre seus corpos, e eram forçadas a esconder-se dos homens, atrás de túnicas e véus sem forma.

As mulheres eram, em poucas palavras, propriedades. Um homem poderia separar-se de uma mulher simplesmente dizendo “me separo de você” três vezes, enquanto uma mulher normalmente não poderia conseguir um divórcio por sua própria vontade. Poligamia era comum; ter muitas esposas era símbolo de status. Uma mulher poderia herdar propriedades, mas receberia apenas a metade da partilha que um herdeiro macho receberia. Igualmente, o testemunho de uma mulher em um julgamento tem apenas a metade do valor do testemunho de um homem.

Preocupadas como estavam com a igreja cristã na Europa, as Fúrias Negras prestaram pouca atenção às terras árabes até que os europeus foram para lá em guerra. Uma vez que as cruzadas iniciaram, algumas Desbravadoras dirigiram sua atenção para o sul e para o leste, para as terras árabes. Território tradicional dos Peregrinos Silenciosos e umas poucas outras tribos, esta área tinha muitos locais de poder não reclamados que nossas tias abriram como caern das Fúrias Negras. As Desbravadoras não poderiam manter tais caern para sempre, claro; outras tribos resolveram juntar-se às Fúrias na custódia dos caerns, ou as ajudaram pela força. Alguns caerns foram até mesmo roubados por magos mortais, que os drenaram para propósitos nefastos desconhecidos. No final das contas, nunca fomos uma força nas terras árabes, mas ocasionalmente fizemos nossa presença ser notada por lá.

## ***Uma Era em Chamas***

Uma coisa realmente ruim na rixa entre a Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe e as Amazonas e Bacchantes foi que alguns membros do alto escalão da igreja descobriram que algumas “coisas malditas” andavam pelas noites. Algumas eram conhecidas por desmembrar freiras, e andar de seios, presas e garras à mostra.

Obviamente – para eles – estas mulheres deveriam ser bruxas e serventes do demônio. Certo, se você não está familiarizado com o conceito cristão de demônio imagine o deus chifrudo, apenas com a diferença de trocar tudo de bom nele por maldade pura. Ele é o corruptor, o destruidor, a coisa mais maligna que já viveu, e o provedor da magia negra. O conceito geral, mesmo por algumas pessoas de hoje, é que bruxas tinham pacto com este demônio e por isso deveriam ser mortas.

Veio o século XIV e a Inquisição começou logo em seu início. Foi uma época difícil para nós – não tão ruim, até onde sei, como foi para os vampiros,



que alegadamente os provocaram ainda mais que nós, e acabaram executados por seus próprios brinquedos, e até coisa pior. Para os cristãos, rituais à Gaia eram tão satânicos quanto bruxaria, quando eles não eram roubados e transformados em seus próprios dias santos, claro... nossas famílias praticavam – ainda praticam – rituais a Gaia todos os dias, e em muitas ocasiões uma matilha de Fúrias pode aparecer e juntar-se às festividades. Estas eram as primeiras vilas e famílias apontadas como bruxas. Não eram as únicas, infelizmente; superstição, rumores e malícia enviaram Inquisidores às casas de centenas de mulheres que não eram nem pagãs nem adeptas de Gaia.

Por outro lado, queríamos contra-atacar. Prefiro acreditar que minhas avós e tias lutaram com estilo e assustaram dúzias de aldeões patéticos munidos de garfos de empilhar feno e ferros em brasa. Tiramos nossos amados parentes das áreas mais perigosas e protegemos aqueles que corriam riscos.

Poucas Fúrias Negras foram queimadas vivas. Muitas de minhas irmãs querem acreditar que a igreja matou centenas de lobisomens, mas eu não consegui encontrar registros ou lendas que comprovassem isso. Parentes? Sim, muitos Parentes morreram. Mas poucas de nós. Não faz sentido que morrêssemos. Vampiros? Sim, vejamos, vampiro: encontre um, imobilize-o com sua cruz, ateie fogo, puf! Já era! Lobisomem? Encontre um, empunhe sua cruz, perca seu braço esquerdo, empunhe sua tocha, perca seu braço direito, alguém mais? Temos muitas coisas para alimentar nosso ódio; não vamos adicionar um complexo de mártir que não precisamos.

Nossas avós fizeram o melhor que puderam para manter seus parentes salvos da Inquisição. Uma resposta inesperada foi a formação da Irmandade, que pode ser melhor descrita como um tipo de metrô primitivo. As Fúrias encorajaram mulheres sábias e Parentes a sair das áreas de opressão da Inquisição tão furtivamente quanto puderam e os levaram para lugares seguros.

A Inquisição durou bastante, tanto que as Fúrias e Parentes que ficaram envolvidos com levar suas irmãs para a segurança tornaram-se reconhecidas como uma organização formal: hoje elas são o campo Irmandade das Fúrias. Devido às suas origens, a Irmandade sempre incorporou mais Parentes que qualquer outro campo; ela depende de sua rede de guardas, contrabandistas e espiões para operar.

## ***A Renascença***

A humanidade fez muitas coisas maravilhosas entre o fim da chamada Idade das Trevas e o despontar da Era Moderna. Só que eu não sei muito sobre isso. Foram dois séculos que não foram tão notáveis para as Fúrias Negras. O poder do Weaver aumentou – um aumento contra o qual

lutamos o melhor que pudemos – mas a Wyld não caiu tão lentamente. A Renascença foi um tempo para os Andarilhos do Asfalto e para os Roedores de Ossos.

Honestamente, acredito que o Rotulador e seus filhos teriam ainda mais influência hoje se não fosse nosso trabalho na Renascença. Fúrias Negras da Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe gentilmente arrastaram monges com um culto curvado para longe da influência do Rotulador; aquelas entre as Desbravadoras e a Irmandade entalharam lugares da Wyld em meio às cidades renascentistas que floresciam; e Galliards de todos os campos guardaram histórias dos primeiros dias nas memórias dos humanos. Quem sabe o tipo de pesadelos cibernéticos poderíamos estar vivendo hoje se não fosse por aquelas irmãs?

## ***A ida para a América***

*Muito do que segue eu colhi invocando o espírito de uma de minhas ancestrais, Deborah-Imune-a-Projéteis. Ela sabe o que estou fazendo com a informação que consegui. Ela não aprova completamente meus atos.*

Os Puros – aqueles Garou que viajaram para as Américas com as tribos dos seus Parentes dez mil anos atrás – na maioria das vezes ficaram fora de contato. Nossos ancestrais lembraram que as três “Tribos Irmãs” viveram em uma terra muito longínqua, e os respeitaram a distância, mas tínhamos muita terra com que nos preocupar ao longo de toda Europa e Ásia. A África estava fora dos limites desde aquela época, claro – os Garou nunca foram lutar no coração daquele continente durante a Guerra da Fúria, e os outros metamorfos que viviam ali tinham muitas lembranças e razões para nos odiar. E mesmo a mais fogosa Desbravadora estava apenas levemente desconfiada de que a Austrália existia.

Havia rumores em abundância de que pontes da lua conectavam os mais poderosos caerns das Terras Puras com aqueles na Europa e Ásia, mas aquelas pontes foram fechadas para nós para sempre, e as raras matilhas teimosas que forçaram passagem até lá com uma Ponte de Guerra não retornaram. Os presságios não indicavam que as Terras Puras tivessem caído para a Wyrms, então simplesmente assumimos que as tribos irmãs queriam ser deixadas em paz. Imagine então nossa surpresa quando no início do século XVI, quando nossos Parentes ouviram rumores de que humanos, sem ajuda, tinham descoberto um continente do outro lado do Atlântico.

Foi consideravelmente difícil para uma Matilha de Fúrias Negras alcançar as praias da América do Norte por barco e sem ajuda. Apesar de ser dito que o Cálice Interno debateu o assunto por semanas, elas finalmente decidiram que nenhuma ponte de guerra seria aberta para atacar as tribos da América do Norte. Ao invés disso, muitas matilhas de Fúrias infiltraram as filas das Pobres Ir-

mãs de Santa Clara, um grupo de freiras católicas com a intenção de fundar mosteiros no Novo Mundo. Os primeiros destes mosteiros falharam, incidentalmente; sem dúvida porque poucas expedições levaram em conta a meia dúzia de Fúrias Negras entre seus números, e perderam o trabalho que estas irmãs representariam ao chegar nas praias estrangeiras.

As desbravadoras deste tempo deixaram histórias de vastas paisagens intocadas pela mão do homem. Ao mesmo tempo, elas nos falavam de dúzias de locais e Clareiras da Wyld deixadas sem defesas pelos Croatan, Uktena e Wendigo. Os puros viveram por muito tempo sem qualquer ameaça séria da Wyrms, que eles deixaram lugares belos e sagrados sem mais que uma matilha para protegê-los de uma invasão. Nossas ancestrais dizem que eles não se fecharam para relacionamentos com outras tribos por muito tempo; eles logo desapropriaram um caern apropriado no que hoje é a Pennsylvania e o abriram, e estabeleceram uma ponte da lua com a Seita das Visões Passadas. Uma matilha de Fúrias pela ponte para ajudar a defender o caern e agir como embaixadoras para as três tribos perdidas, caso eles mostrassem seus focinhos.

Tomou apenas uma noite para que os Croatan descobrissem nossa transgressão; uma dúzia ou mais Garou chegaram ao amanhecer. Alguns eram guerreiros e usavam sua forma de batalha, enquanto outros eram obviamente diplomatas. Eles ainda falavam a velha língua, a língua da Mãe. Eles nos chamaram de invasores da Wyrms e ordenaram que deixássemos suas "Terras Puras". Recusamos, mas nenhuma das tribos estava disposta a erguer Klaives contra a outra naquele momento. Uma espécie de trégua surgiu em algumas horas; os Croatan retiraram-se do caern e retornaram no outro dia com uma nova razão pela qual deveríamos deixar as Terras Puras. Nossa Philodox respondeu com cuidadosas recusas, talvez lembrando os Croatan de sua incapacidade de defender todas as terras em seu protetorado. Os Croatan concordaram com isso, recuaram e voltaram no dia seguinte. Este estado de negociações estendeu-se por uma semana, até que uma poderosa Wyrms – uma das primeiras vistas nestas terras por milênios – atacaram o caern das Fúrias. Os Croatan juntaram-se à defesa deste caern e, no final da luta, a paz foi declarada, em nome da dedicação óbvia de nossos ancestrais em exterminar os peões da Wyrms onde quer que possam aparecer.

Cenas similares repetiram-se ao longo do século seguinte, e elas nem sempre terminaram com a morte das criaturas da Wyrms e a paz entre as Fúrias Negras e os Puros. Levou décadas para que os Puros confiassem nas Fúrias – e o sacrifício dos Croatan certamente não acelerou o processo.



Levou séculos para que pudéssemos nos considerar amigos. Hoje temos uma tênue paz com os Wendigo (mais do que muitas tribos podem alegar ter); os Uktena são aliados. Estamos de luto pelos Croatan, os quais consideramos nossos primos.

## O Amazonas

Uma das coisas que acho mais frustrante em lidar com membros das outras tribos é que muitos deles são idiotas. Por exemplo, há umas poucas semanas eu estava tendo uma conversa interessante sobre sistemas de saúde com uma Andarilho do Asfalto, quando o tópico mudou para guerra na América do Sul. Eu disse que isso tinha grande importância para mim, e ela respondeu: “bem, claro, penso que sim, com o rio Amazonas por lá e vocês todas sendo Amazonas e tal”. Não gosto de pensar em como deve ter sido o olhar em minha face; ela mudou de assunto.

As Fúrias Negras foram pela primeira vez para a América do Sul com missionários espanhóis e portugueses. A maioria delas eram irmãs da Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe, mas muitas outras Fúrias, principalmente Desbravadoras, uniram-se a colonizadores Latinos que cruzaram as Américas e foram para o sul como eles. Nossas tias e primas estavam entre as primeiras a encontrar os (aparentemente terríveis) homens-gato da selva amazônica, e foram as primeiras a desenvolver extensivas redes de Parentes entre os humanos da América do Sul. Elas também foram as primeiras a relatar a destruição das florestas amazônicas para a Concordata Ocidental, e têm sido uma das poucas tribos hábeis a manter a paz com as outras raças metamórficas da floresta. As Desbravadoras ainda têm desavenças com os Homens-gato, ao que dizem, mas isso porque elas são muito fanáticas em encontrar áreas puras e estabelecer suas próprias defesas, a despeito de ocupações por outras raças metamórficas.

## Discórdia

O maior conflito político interno entre a tribo Fúria Negra deu-se não muito depois de que as Fúrias Negras americanas conseguiram paz com os Puros. Em poucas palavras, o Cálice Interno e o Cálice Externo não podiam lidar muito bem com a completa extensão das Américas como sendo uma terra praticamente vazia. Poucas matilhas de Fúrias foram mandadas para as Américas – algumas para missões no México (incluindo terras que agora são Texas e Califórnia) e outras da costa leste. Não haviam Garou suficientes disponíveis para preencher a América do Norte do mesmo modo que a Concordata Ocidental ocupou as partes selvagens da Europa e Oeste da Ásia.

As mães guias de nossa tribo não queriam designar muitas Fúrias para a América, porque tais

## Comentário

*Enquanto construindo a lista de lendas que queria abordar aqui, discuti a Discórdia com uma de minhas anciãs, uma Velha chamada Helga Lâmina-de-Adaga. Creio que meu tom de voz deixou claro quem eu culpo pela Discórdia. Aqui, no interesse da justiça, vai a visão de Helga:*

A Wyrm sempre foi forte na Europa, e a Weaver ainda mais. As Fúrias americanas insistem até hoje que o Cálice recusou-se a mandar guerreiras para onde elas eram obviamente necessárias, mas a verdade, se você ouviu as lendas que ouvi, é que a tribo não podia ceder mais matilhas para vagar por aquelas terras imensas e livres da Wyrm. Os Uktena, Croatan e Wendigo obviamente tinham as coisas em boas mãos, e os séculos XVII e XVIII foram dominados por atividades da Wyrm pela Europa. O Cálice simplesmente não podiam ceder mais – nada de matilhas vadiando, Gaia sabe.

terras não tinham sua extensão conhecida e, aparentemente, estava suficientemente segura. Mas encontramos perigo desde o começo: espíritos da Wyld enlouqueciam, espíritos da Wyrm e do Weaver recentemente despertados outros metamorfos cheios de ódio de nós e de nossos modos, e mais vampiros do que podíamos imaginar. Além do mais, os europeus tinham obviamente trazido seu próprio mal com eles. O nome dado europeus pelos Puros, “os que trazem a Wyrm”, soa mais verdadeiro do que eu gostaria.

As Fúrias americanas queriam mais suporte das Fúrias européias, e mais liberdade dos editos do Cálice Interno e do Cálice Externo – esta era uma nova terra, e as regras não eram as mesmas.. as Fúrias européias discordaram, e queriam continuar a policiar as matilhas como quisessem, mantendo muitas na Europa, lar do maior perigo.

Apesar de o conflito nunca ter-se transformado em uma guerra civil, algumas matilhas trocaram golpes. Não posso falar de histórias nas quais as Fúrias mataram umas às outras, mas certamente isto teria sido um crime sério. Apesar de tudo, depois de uma dessas brigas entre matilhas, lideranças de ambos os lados uniam-se para deixar prevalecer as melhores idéias. Depois de comunhões com os espíritos da natureza e mediação por uns poucos Filhos de Gaia de confiança e velhas Fúrias Impuras que foram particularmente tocadas pela sabedoria da Mãe, o Cálice na Europa deixou as Fúrias da América livres para agir como achassem melhor, apesar de elas não proverem mais Fúrias para suporte. Dentro de uma geração ou duas, todavia, as Fúrias haviam procriado junto com as populações locais (tanto nativas quanto colonizadores europeus) e tinham famílias de Parentes, e uns poucos filhotes Garou.



## Guerra

Quero fazer deste manuscrito algo mais do que uma contagem de guerras entre os macacos, mas para ser sincera é uma tarefa dura. A guerra traz para perto do Reino os mais perigosos aspectos da Wyrn. Morte, doença, fome, estupro: estas são as faces da Wyrn e a imundície em que o homem mergulha cada vez que um de seus diplomatas falha em expor um ponto de vista.

Durante os séculos XVIII e XIX houveram dúzias de guerras: algumas apenas nas Américas, outras apenas na Europa, e algumas que envolveram ambas. Em todas elas as Fúrias foram a campo. Se os homens quisessem assassinar uns aos outros no campo de batalha, este era privilégio seu – muitas de minhas tias e avós aplaudiram cada nova guerra, sabendo que ela iria sangrar muitos dos mais insensatos e agressivos macacos.

Tão logo os homens em guerra deixavam o campo para pilhar, estuprar e saquear, lá estávamos nós. Se ao menos houvesse mais de nós lá, nós certamente teríamos forçado os exércitos da Europa a lutar de maneira honrada. Assim, tivemos nossa vingança sobre mais de uma companhia que buscou aliviar suas tensões sobre os corpos e lares de mulheres não-combatentes. E em nosso tempo livre deste trabalho, nós lutamos contra espíritos da Wyrn carregados de miséria e doença que escondiam-se na Umbra após as batalhas.

Não vou chateá-lo com a lista, apesar de ter ouvido que um dos espíritos da Wyrn que a matilha das Presas de Artêmis enfrentou nos Balcãs no final do século XIX, um demônio miserável chamado Kolkos, foi visto por testemunhas confiáveis empanurrando-se do ódio, medo e miséria criados por recentes eventos por lá. Alguém do Templo de Artêmis foi juntar-se a uma Matilha de Prata; talvez um grupo de minhas irmãs até hoje persigam os banquetes de guerra de Kolkos.

## Dara e o Devorador de Tempestades

Logo após o conflito entre as Fúrias americanas e européias, os Croatan desapareceram. Até onde sei, não houve sobreviventes. Tenho ouvido muitas histórias a respeito de onde eles foram: viajaram para paisagens mais verdes na Umbra; eles sacrificaram a si mesmos para salvar o mundo de um dos aspectos da Wyrn; eles caíram sobre a Wyrn *en masse*. Não sei exatamente o que aconteceu, mas os Uktena que conheço falam em tom calmo da majestade do sacrifício dos Croatan.

Bem, não sou uma Theurge, logo, não entendo todos os detalhes envolvidos, mas, aparentemente, com a morte dos Croatan, um gra-

de número de vigias espirituais que eles mantinham começaram a debandar. Isto deixou alguns espíritos da Wyrn muito grandes livres para agir por todo o continente. Lembra das histórias sobre a Grande Tempestade de Poeira? Poderia ser uma daquelas criaturas da Wyrn, um século a frente das outras.

Por razões que ainda não entendemos completamente, uma criatura da Wyrn muito poderosa escapou da antiga prisão dos Puros e fez um enorme dano no mundo espiritual da América do Norte a oeste do Mississippi. Ele transformou a Umbra em algum tipo de tempestade contínua, espalhando destruição com outrora espíritos naturais, e até mesmo arranhando o muro entre nossa Umbra e o Reino dos Mortos. Más notícias.

Finalmente, por volta de 1890, as tribos sobreviventes entenderam como destruir o Devorador de Tempestades. Eles não escreveram o ritual (veja, eles não eram tão estúpidos quanto esta autora), mas ele exigiu um grande sacrifício. Por sorte, não era uma tribo inteira. Ao invés disso, um grande grupo de heróis reuniram-se e sacrificaram sua própria energia vital para derrotar o Devorador de Tempestades.

Uma Fúria Negra foi parte deste grande sacrifício; uma Velha chamada Dara Zetian foi a primeira a sacrificar sua própria vida, cuspidando ódio pela Wyrn através de seus antigos e rachados lábios e expondo suas presas e garras até o fim. Uma de nossas irmãs carrega seu labrys, hoje em dia chamado Vingança de Dara.

## O Século XX

O século XX, com certeza o último antes do Apocalipse, viu mulheres dando grandes passos na luta contra o patriarcado e obtendo igualdade total com os homens. Ao mesmo tempo, o século XX viu a destruição de milhões de acres de floresta nativa na América e na Ásia, e viu também mais guerras do que qualquer outro século. O poder do Rotulador e da Wyrn esteve em crescimento no século XX, levando o mundo ao estado atual.

## A Abertura do Oeste

Por volta de 1900 os Estados Unidos controlavam a parte central da América do Norte, de costa a costa, e isso não os impediu de roubar os últimos pedaços de terra dos nativos e de saqueá-los também. Fascinantes, realmente, os americanos. Se você puder evitar matá-los nos primeiros cinco minutos, tenho certeza que o fará nos próximos quinze. Ah, esqueci: acho que também sou, tecnicamente falando, uma americana.

Não temos muitos acadêmicos, mas os Theurges e os Galliards mantêm registros de misticismo antigo e muitas teorias, e uma das coisas que ouvi foi que depois de poucos anos com

os Estados Unidos reclamando sua área atual a melhor parte da Wyld voou daquelas terras como ar vazando de um velho pneu de bicicleta. Os caerns ainda estava ali, mas a assustadora escuridão, as selvagem força do verde, os fantasmas e espíritos dançando na neblina da manhã, todos estavam um pouco menos... poderosos. Quem sabe esta fosse a idéia que Gaia fazia de aviso: “falta apenas um século para que o Fim dos Tempos comece”, ou apenas, “só me sobra um século”. Agora tenho muitas dificuldades em pensar sobre tudo isso, e estou ficando meio deprimida. Talvez uma história de vingança brutal me coloque nos eixos.

Cidade do Ford Dodge, Iowa não era nada mais que uma pequena mancha na virada do século. Mas uma família de Parentes das Fúrias Negras mudou-se para a cidade; quando a terceira filha da família sofreu sua primeira mudança, uma matilha de Fúrias – as Garras da Glória – foi à cidade em celebração. A mais misticamente atenta da matilha, uma jovem Theurge chamada Elizabeth Rasga-Iris, sentiu os dedos da Wyrms próximo ao prédio da escola local. Depois da festa terminar, as Garras da Glória gastaram algum tempo investigando, tanto o Reino quanto a Umbra, e descobriram um ninho de Wyrmlings guardando alguns ovos horríveis e mal formados. Os Wyrmlings foram derrotados sem problemas, mas os ovos se mostraram invulneráveis a elas; eles pareciam estar ligados a uma cova rasa no mundo físico, logo atrás da escola. As Garras retornaram para o Reino bem na hora do início das aulas. Ali eles descobriram a diretora – uma mulher que não mostrava traços da Wyrms – atormentando fisicamente estudantes; próximo ao fim do dia ela serviu muitos jovens com uma garota que não se adaptava aos padrões exigidos pela escola; quando ela gritou por socorro, sangrando, as Garras entraram em ação.

O corpo completo da diretora nunca foi encontrado; a própria escola foi demolida. O Delírio protegeu as crianças do pior do ataque; a maior parte da cidade acreditou que um tornado atingiu e destruiu a escola. A cova, ao que parece, pertencia a um jovem estudante que, pensa-se, foi levado por lobos; seu corpo mostrava claros sinais de ter sido espancado até a morte.

Hoje, um prédio municipal está onde antes havia a escola, e apesar de poucos humanos lembram-se da ação das Garras da Glória – quase nenhum ao menos sabe da escola que existiu onde hoje é o Edifício Municipal Flachsbarth – muitos se beneficiam de suas ações passadas. Não há qualquer magia no local, nada, mas as reverberações da justiça feita há tempos sutilmente toca os humanos que trabalham no prédio. Poucos deles encaixam-se no molde do apático empregado do governo; ao invés disso, muitos deles zelam sinceramente pelos residentes da cidade que vêm buscar ajuda. É algo raro, mas as Fúrias que reconhecem o efeito vêm que suas próprias ações podem ter consequências positivas, um século ou mais depois do fato.

## O Voto

Em muitas democracias ocidentais, na aurora do século XX as mulheres eram desprivilegiadas: não podiam ter propriedades, não votavam, e eram completamente sujeitas à vontade de seus maridos e, se solteira, seu parente macho mais velho. Não vou nem falar em como era ser lésbica antes dos anos 20: a vida como uma mulher direita era dura e suficiente. Os esforços pela igualdade legal começaram muito antes de 1900, mas foram os dias entre a guerra hispano-americana e a chamada Grande Guerra que viram os maiores passos rumo a este objetivo.

Para muitas Fúrias Negras, o voto era um conceito muito abstrato para gerar uma luta. Isto era especialmente verdade para aquelas crescidas totalmente na sociedade Garou; nossas hierarquias são claras para nós, como você sabe, e não temos idéias estúpidas como “uma pessoa, um voto”. As mais capazes entre nós lideram, e se forem muito fracas, as fortes as desafiam, e então elas lideram.

Votar é... estranho. Jane Três-Alces, uma lupina Ragabash, chamou de ridículo, naqueles dias. Mas mesmo a mais teimosa e ainti-intelectual Ahroun entre nós podia ver que este direito era particularmente valioso para nossas irmãs e sobrinhas humanas. O voto tinha poder simbólico, na melhor das hipóteses, e muitas daquelas hominídeas acreditavam – com razão – que o poder do voto poderia trazer benefícios até mesmo para os Garou. A influência de nossos Parentes nas terras mais a Oeste dos Estados Unidos ajudou a dar direito de voto às mulheres de lá antes do resto do país, e até mesmo colocou uma mulher nos governos humanos antes que todo o país as deixasse votar.

## A Grande Guerra

A Wyrms criou reinos inteiros de sofrimento para celebrar a horrível destruição da Grande Guerra. Milhões de homens morreram de modos mais terríveis que os vistos em qualquer guerra anterior. Uso a palavra “homens” aqui intencionalmente: o número de mulheres mortas nem se compara ao de homens. Isto sempre acontece.

Matilhas e mais matilhas de Fúrias desceram aos campos de batalha na Europa durante a grande guerra. Para cada nova atrocidade, havia a possibilidade de Malfeas vomitar Wyrmlings para alimentar-se do horror. Os crimes de guerra nos chamavam como buzinas: homens desesperados, famintos e doentes cometiam crimes contra Gaia e as mulheres no fronte.

Dúzias de poderosas crias da Wyrms esgueiravam-se na Umbra atrás das trincheiras da Grande Guerra. Alguns, como Ulgesh, o Inversor de Esperanças, fez dos soldados vítimas de si mesmos, forçando dúzias de soldados a cometer

suicídio nas trincheiras; matilhas como as Corredoras Fantasma destruíram a criatura e seus irmãos. Wyrmlings da doença como Tarkhor Assassino Noturno escaparam de nossa vista e ajudaram a espalhar infecções e epidemias durante a guerra.

## ***O Começo do Século XX***

Do início da Grande Guerra ao fim de sua filha, a Segunda Guerra Mundial, o status da mulher na sociedade Ocidental deu muitas voltas. Um poucas mulheres trabalhavam na América ao fim da Grande Guerra, quando soldados americanos marchavam para ver o fim do conflito. Este tipo de liberação, quando combinada com movimentos de direito de voto ao redor do mundo e a queda da população de machos da Europa devido à guerra, deu às mulheres algum impulso em sua postura social.

Nos anos 20 na América e Europa, conforme homens e mulheres experimentavam com uma nova estrutura social, as Fúrias Negras festavam em silêncio. As mulheres eram capazes de estabelecer um lugar que era somente seu nesta época, e entrariam em relações românticas e sexuais com os homens em pé de igualdade. As mulheres eram muito menos prezadas como propriedade, e muito mais respeitadas como seres independentes. Não era a guerra toda, mas estávamos vencendo uma importante batalha.

Quando os homens do mundo decidiram novamente que era hora de reunirem-se e se matarem, mulheres americanas entraram na força de trabalho em números nunca antes vistos. Novamente, esta foi uma coisa boa. Eles reconheceram a mulher como sendo parte da economia, ao invés de prêmios a serem conquistados como recompensas por trabalho. Lentamente, as mulheres humanas começaram a perceber que não estavam destinadas a viver como pertences dos homens, mas poderiam viver suas vidas como desejarem. Nós encorajamos este pensamento o melhor que pudemos, apesar de não precisarmos realmente fazê-lo.

Durante a Segunda Guerra Mundial estávamos incapazes de realizar o papel que desejávamos. Conforme as forças do Eixo cresciam na Europa, e os nazistas e seus peões começavam a implementar sua Resolução Final, as Fúrias Negras deveriam ter sido capazes de tomar uma ação decisiva. Sim, haviam milhões de soldados do Eixo envolvidos com o extermínio de judeus, mas não nos envolvemos até que fosse tarde demais. Algumas Velhas sobreviventes da guerra oferecem duas explanações primárias para isso.

Primeiro, elas dizem, as invasões italianas e germânicas de nossa terra natal na Grécia trouxeram a guerra moderna ao nosso lar, e a tribo tinha as mãos atadas mantendo nossos locais mais sagrados livres do domínio do Eixo. Segundo, as atrocidades da guerra através da Europa criou milhares de Wyrmlings, e as Fúrias que podiam ser





cedidas da guerrilha lutada na Grécia gastaram muito de seu tempo lutando saqueadores espirituais. Quando a Grécia foi libertada em 1943, a máquina mortífera nazista estava beirando a capacidade máxima. As Velhas nos dizem que as Fúrias atacaram pelas bordas dos campos de concentração, mas sem muito efeito. A verdade, temo, é que na época da guerra nossas tias e mães ignoravam o que estava realmente acontecendo, e preferiram concentrar-se em problemas que eram mais fáceis de resolver com dentes e labrys. Não sou particularmente orgulhosa desta parte da história, nem muitas de minhas primas e irmãs, mas parece que isso é muito próximo da verdade.

## ***A Liberação da Mulher***

Pelo amor de Gaia, nem use a expressão “liberação da mulher” perto da tribo. Metade das Fúrias viveu o final dos anos setenta como Garou e não gostam de lembrar do que passou; a outra metade sente que as fêmeas humanas ainda não foram libertadas da opressão masculina, ou que as mulheres humanas já estão livres demais, e gastam tempo demais tentando ser como homens ao invés de agirem como mulheres. Se você precisar iniciar uma discussão entre as Fúrias, apenas faça um comentário sobre a “Libertação da Mulher” perto de uma matilha ou duas.

Um grupo de pensadoras, escritoras e ativistas feministas americanas (humanas) formaram a National Organization for Women (NOW) em 1967; no topo de suas prioridades estava a criação de uma emenda de igualdade de direitos, uma emenda simples para a constituição dos Estados Unidos que preveniria a lei americana de favorecer os homens em detrimento das mulheres. A emenda passou ao Senado e à Câmara inúmeras vezes por volta de 1972.

A cruel patriarquia que surgiu na América em resposta à Emenda foi igualmente repugnante. Políticos homens e seus peões organizaram levantes populares contra a passagem da emenda; eles criaram barreiras administrativas e logísticas para a emenda e até mesmo processaram as ativistas que lutavam por ela. No fim, infelizmente, este tipo de manobra reacionária foi suficiente para barrar a emenda; ela deixou de ser ratificada por três estados, em uma nação de cinquenta.

## ***Os últimos Dias***

O tempo está acabando. Se a Wyrn e o Weaver tivessem algo a dizer a respeito, diriam que não restam muitos giros à Mãe. Os últimos cinquenta anos têm sido tempos interessantes.

## ***A Revolta de Spartacus***

Ao fim de 1989, um Impuro Fúria macho cha-

mado Spartacus reuniu uma grande matilha formada principalmente por Impuros Fúrias machos. Ele esteve criando esta matilha e sua mensagem por dez anos, e tinha um total de nove Garou em sua matilha, que ele chamou de Liberdade. Sua origem e parentesco não eram claras para aqueles com quem falei; o máximo que posso dizer é que ele cresceu em uma seita de Fúrias européias particularmente abusiva.

Spartacus acreditava que os machos Impuros da tribo sofriam desnecessariamente nas mãos de suas irmãs de tribo, e ele propôs quebrar estes laços e... bem... fazer algo. Os rumores levam em várias direções. Alguns dizem que Spartacus queria formar sua própria tribo; outros dizem que ele queria vingar-se da seita que o criou; a maioria acredita que ele só queria aumentar o status dos Impuros machos na tribo como um todo.

A última alternativa é possivelmente a mais provável, mas duas coisas pesam contra ele. Primeiro, como você sem dúvida deve ter imaginado, muitas seitas de Fúrias mantêm por seus machos alguma estima: de outro modo, por que mantê-los? Nós não mantemos seus irmãos férteis, mesmo quando são Garou. Eles cumprem um importante papel em nossa cultura, uma que as Velhas lhe contarão quando você tiver idade.

Segundo, mesmo como um Fúria, mesmo um Impuro, Spartacus era tão cheio de fúria como qualquer outro Garou. Suas requisições de atenção e consideração logo se tornaram chamados às armas. Durante o inverno, Liberdade debateu, desafiou e até lutou contra outras matilhas de Fúrias por todo o norte da América. Todavia, em 1990, Liberdade não existia mais; Spartacus foi desafiado para combate um-a-um por Challa Legisladora da Seita da Passagem Noroeste, e perdeu. O preço pela derrota foi desistir de sua matilha e seu nome, e jurar lealdade a Challa. Spartacus passou pelo Ritual de Renúncia e vive hoje uma nova vida.

## ***As Madrastas***

Em 1994 sofremos uma de nossas maiores perdas do século. Não falamos às outras tribos desta dor, ela não é deles, nem para sofrer, nem para vingar. Sharra Suor-Límpido, uma Hominídea Ahroun e sua matilha, um grupo de ambientalistas devotadas à truta (entre outras coisas) chamado As Corredoras das Correntezas, aparentemente descobriu metais pesados contaminando águas puras no nordeste de Wyoming. É difícil descobrir o que aconteceu, mas os espíritos dizem que elas rastream o veneno até uma mina de prata abandonada que foi tomada por Dançarinos da Espiral Negra.

Muitas matilhas nesta situação retornariam à seita mais próxima e convocariam um debate para planejar um ataque à Colméia. Mas Suor-Límpido, segundo suas velhas aliadas, tinha um ego enorme e estava em maus termos com a Seita das Terras

Ruins. As Corredoras das Correntezas entraram na Colméia sem precauções, sem ao menos o conhecimento da seita local.

Elas não escaparam com sua sanidade. Nós provavelmente nunca saberemos se elas dançaram a Espiral Negra por vontade própria ou foram forçadas. Aqueles que encontraram a matilha – agora chamada As Madrastas Malditas, o que tenho certeza é fonte de grandes risadas dentro da Colméia – têm ouvido histórias contraditórias de Sh'ra Gthulkya, a nova... identidade de Sharra. Tudo o que sabemos é que quatro mulheres que uma vez estiveram entre as mais bravas e fortes agora servem o inimigo como uma unidade.

Pior, desde 94 as Madrastas raptaram três filhotes das Fúrias de seus pais, e a matilha agora possui seis membros. Não, não sei o que aconteceu ao sétimo. Elas imitam zombeteiramente as táticas das Fúrias: um homem ou mulher que sirva a Gaia poderá ser arrastado para um prédio em chamas ou passar de boca a boca sendo rasgado em honra à Wyrn.

Estas criminosas conhecem nossos segredos: a Galliard da matilha, uma lupina agora chamada Ulthala Assassina-de-Crianças, era uma Athro afiliada da Seita da Mão de Gaia e pode até mesmo ter visitado Creta uma vez. O Cálice Interno parece não reconhecer a ameaça que esta matilha representa; somente no ano passado elas declararam Sharra Suor-Límpido uma inimiga. É possível, suponho, que a matilha possa ser salva, mas parece mais provável que seja destruída. Não tenho dúvidas de que algumas de nossas guerreiras morrerão com elas.

## ***Uma Nova Discórdia***

Nós não somos, a despeito dos sonhos molhados dos Roedores de Ossos, uma tribo cheia de “guerreiras lésbicas machonas”. Aplicamos a vingança e a justiça de Gaia nas gargantas daqueles que ousam desafiar Sua vontade. Somos uma força da natureza e nada mais. Ou ao menos, *éramos*.

Ultimamente – creio que desde 1990 – fêmeas de outras tribos têm juntado-se às Fúrias Negras com a imagem de que somos o que as outras tribos dizem que somos: simples guerreiras que, apesar de serem apenas garotas, são tão duronas quanto qualquer homem que você encontrar. Perdoem meu nojo. Lutamos tão bem quanto qualquer Garou macho, mas não formamos exércitos como os Crias de Fenris nem ajoelhamo-nos em súplicas e admiração diante de um grande rei como os Presas de Prata ou os Senhores das Sombras. Temos um papel a cumprir que não tem nada a ver com guerrear e tudo a ver com exigir justiça.

Infelizmente muitas destas novatas à tribo não conseguem alinhar-se com nosso verdadeiro papel. Elas querem fanfarronar como os machos das outras tribos e ir à guerra como lhe convier. Tradicionalistas – principalmente o campo das Bac-

## ***Pânico Satânico***

O FBI e muitas polícias de grandes cidades dirão a você que assassinato em ritual satânico é, em poucas palavras, besteira. Não existem jovens ou adultos que correm para as matas em noites de lua cheia para pintarem seus rostos de preto e sacrificarem gatos ou bebês. Quase todos os casos alegados de assassinato satânico são resultado de uma pessoa só e insana, ou um criminoso muito mais ordinário tentando encobrir seus rastros. Isso é o que as estatísticas nacionais do FBI dizem. É algo seguro em que acreditar. Não existem bichos-papões nas matas que roubarão nossos filhos. acalme-se, está tudo bem.

Mentiras.

O mal está ao seu redor. Ele pode encarnar-se através das mais óbvias mágicas da Wyrn e seus seguidores, ou pode ser o cara ignorando sua esposa grávida e seu filho chorando na porta ao lado enquanto ele tenta se esquecer do dia terrível que teve no trabalho. Não faz diferença. Quando um Nexus de sofrimento aglutina-se em algum lugar, as crias da Wyrn tomaram conta. Eles podem infectar uma pessoa perfeitamente comum e eles podem fazê-lo tão sutilmente que nem mesmo nós poderemos apontar a mácula da Wyrn. Mas ela está lá. Milhares de crianças desaparecem a cada dia, e os Garou seqüestram pouquíssimas delas. *Existem bichos-papões nas matas.*

cantes – parecem incapazes de persuadir esta facção a agir de um modo apropriado. Desafios diretos parecem não funcionar, uma vez que igualam-se aos sistemas usados por outras tribos. Estas Garou tendem a cair naturalmente nas fileiras das Amazonas de Diana, um campo que aprova e cultiva este tipo de atitude; o conflito descrito aqui tem “fervido” lentamente entre as Amazonas e as Bacchantes por séculos. Apenas agora ele irrompeu em algo maior que uma guerra de palavras. Se você é uma tradicionalista e encontrar uma destas matilhas, tente reeducá-la o melhor que puder. Se falhar, evite-a sempre que possível. Elas lutarão por Gaia, elas podem lutar por Gaia, mas poderiam muito bem ser Andarilhos do Asfalto por sua falta de devoção aos nossos métodos.

## ***Bangladesh***

Em Junho de 1999, algo *grande* aconteceu no Paquistão. Admito que não sei exatamente o que aconteceu. Provavelmente você não se lembre – desastres no sul da Ásia nem sempre causam grande impacto nas mentes ocidentais – mas um enorme furacão atingiu o Paquistão e Bangladesh naquela época, matando dezenas de milhares. Os governos hindu, paquistanês e de Bangladesh culparam uns aos outros pelo enorme número de mortos, um acusando aos outros alternativamente de administrar de a crise de maneira errônea, não

enviar ajuda de emergência em tempo hábil, adotar políticas ambientais desastrosas, ou de obter vantagem da situação para ganhos militares ou econômicos.

A guerra política e de insultos era esperada, e fez um bom trabalho para encobrir o que realmente aconteceu. Tão bom que nem eu tenho certeza; ouvi um monte de relatos. Deduzi que os eventos estão muito próximos de duas possibilidades. Não podemos perguntar aos Garou que estiveram lá; estou quase certa de que nenhum sobreviveu, e o que quer que tenha acontecido não deixou ao menos que eles seguissem para uma outra vida como espírito ancestral. Dada a localização, a maioria dos Garou próximos eram Andarilhos do Asfalto, Roedores de Ossos e Portadores da Luz, mas houve ao menos duas Fúrias Negras envolvidas. Uma delas, Cara Machado-Resplandecente, levava um antigo Labrys, Passa-Pântano, que agora se considera perdido.

### ***A Segunda Possibilidade***

A versão "padrão" dos eventos, como visto em **A World of Rage** e um pouco distorcida aqui pelo narrador, é a assumida para o Mundo das Trevas. Isso não significa que tem de ser assim na crônica de seu narrador. Ele pode preferir adotar uma das descrições alternativas para representarem o que realmente aconteceu ou, mas diabolicamente, ele pode ter seus próprios planos para estes eventos.

Primeiro, pode ser que um vampiro incrivelmente poderoso tenha acordado, e ao fazê-lo tenha derrubado o muro entre o mundo dos vivos e o dos mortos por um tempo. Não sei dizer se esta coisa era um novo vampiro ou um dos antigos que estava adormecido. Não estou certa sobre como eles funcionam. (Francamente, eu tenho esperanças que seja um dos antigos vampiros que estava dormindo. Me cago em pensar que um novo vampiro tenha este tipo de poder). Uma grande força desceu sobre este ser, incluindo tanto vampiros quanto lobisomens, e o atacaram até que ele morresse. Ele levou muitos de seus atacantes com ele. Uma coisa boa disso tudo é que explica o recente acréscimo em fantasmas e mortos vivos que ocorreu na minha terra natal no Texas. Por outro lado, não tenho idéia de porque os vampiros estariam atacando uns aos outros, ou se aquela coisa tinha irmãos.

A outra possibilidade é que não tenha sido um vampiro no sentido como conhecemos (pálido, vestindo preto, morre fácil quando você o pega), mas o tipo de espírito da Wyrm poderoso que também vimos levantar-se recentemente na Rússia. Isso chamou a atenção de um grupo que pode ser algum tipo de governo sombrio por trás de uma dupla de nações com poderio nuclear (só de sacanagem, vou chamá-los de "Illuminati Bavários"). Isso também chamou a atenção de muitas matilhas de Garou, como mencionei acima. Os Garou envolvidos diretamente na batalha mantiveram a coisa ocupada por tempo suficiente para que ou algum tipo de ritual destrutivo se aca-



basse ou para que os Illuminati atacassem a maldita coisa com suas armas nucleares. Alega-se que os humanos encontraram resíduos radioativos na área, e felizmente eles encobriram o fato. Suponho que devemos alguma gratidão aos Illuminati por isso, se eles estiveram envolvidos (isso se eles realmente existirem).

## ***Os Balcãs e os Senhores das Sombras***

As terras dos Balcãs e dos Montes Cárpatos viram guerras de muitos tipos nas últimas décadas, e lutas esporádicas por muito da história escrita. O lugar é só uma assustadora auto-estrada para invasões indo ou vindo da Europa, logo há um verdadeiro barril de pólvora de grupos étnicos hostis comprimidos naquele minúsculo lugar. O comunismo soviético manteve as coisas relativamente em paz por um tempo, mas quando ele evaporou-se toda a região virou um inferno.

Temos que prestar a atenção aos Balcãs, claro, porque eles têm a bunda apontada para nossa terra natal ancestral e sempre tivemos parentes na área. Também damos aos Balcãs especial atenção devido ao terrível abuso e degradação que as mulheres recebem diariamente na antiga Iugoslávia.

Uma nota aqui sobre prostituição: pessoalmente não tenho qualquer problema ético ou moral com a idéia de foder por dinheiro, se isso for feito por vontade própria, sem obrigação, opressão ou abuso. Claro, isso dificilmente ocorre.

Prostituição coerciva é o último dos problemas nos Balcãs. Abusos violentos de mulheres e crianças, abusos sexuais similares, estupro e assassinato são todos crimes diários em toda a região. Isso chama nossa atenção e também grita sedutoramente para a Wyrms e seus servos. Um punhado de matilhas de Fúrias Negras patrulham a região com os narizes ao alto procurando por crimes contra Gaia.

Dois anos atrás, Kelonoke Cabelo-Selvagem da Seita das Antigas Visões estabeleceu duas alianças importantes para nós nos Balcãs. Primeiro, ela falou com a liderança dos Garras Vermelhos da área, que já estavam envolvidos em missões similares às de nossas matilhas: defender a Wyld, lutar contra a Wyrms, patrulhar campos de batalha e locais de atrocidades particularmente atingidas pela Wyrms. Ela cuidou para que nossas matilhas e as dos Garras Vermelhos cooperariam onde fosse possível e ficariam fora do caminho umas das outras onde a cooperação não pudesse existir. Ainda não aprovamos completamente algumas táticas dos Garras Vermelhos: eles são propensos demais, para meu gosto, a rasgar gargantas humanas primeiro e perguntar depois; mas por enquanto eles são aliados.

Depois, Cabelo-Selvagem aproximou-se de Margrave Konietzko da seita de Senhores das Sombras chamada Céu Noturno, na Valáquia. Os Senhores das Sombras clamam os Balcãs com to-

do direito, e tecnicamente as Fúrias e os Garras Vermelhos violaram seu território agindo ali. Cabelo-Selvagem sugeriu que os Senhores das Sombras juntassem-se à aliança Fúrias-Garras, a melhor forma de manter uma presença em toda a região. Apesar de Konietzko conduzir uma dura barganha, Margrave pareceu ser honrado e, como um benefício adicional, respeitou genuinamente Cabelo-Selvagem e suas irmãs. Após um dia inteiro de negociações sobre direitos de território e números aproximados de Garou, Konietzko e Cabelo-Selvagem chegaram a uma aliança.

Hoje, as três tribos patrulham os Balcãs, caçando criminosos que agem contra a Mãe e fazendo-os de exemplo, bem como lutando contra a Wyrms e suas criaturas. A própria Cabelo-Selvagem é vista algumas vezes nas partes sulistas da área do tratado. Acusações ocasionalmente vão de e vêm falando de que uma matilha ou outra assassinam preemptivamente humanos suspeitos, mas pelo que ouvi, muitos destes ataques vêm de Garras Vermelhos que odeiam muito os humanos ou de brutais Senhores das Sombras. As Fúrias sempre evitam tais coisas, prestando mais atenção a crimes verdadeiros.

## ***A Guerra Pela Rússia***

Durante os últimos dez anos, a Rússia tem sido pouco mais que um campo de batalha para os Garou, a medida que a besta da Wyrms Baba Yaga derrubou a Cortina de Sombras que havia ao redor da Umbra daquela Nação e libertou um verdadeiro inferno sobre as criaturas amantes de Gaia presas ali.

Lobisomens melhores que eu já contaram esta história em canções e poemas épicos; não vou chateá-lo com todos os detalhes. No fim estou mais preocupada com a história das Fúrias Negras. A coisa mais importante para nossa tribo foi a perda de Orgulho-da-Mãe, uma orgulhosa Fúria e líder da Seita Sangue do Mar. Orgulho-da-Mãe e sua matilha, uma coleção de Mães e Velhas das terras ao redor da costa Russa do Mar Negro, eram o supra-sumo da liderança Fúria Negra na Rússia. A matilha, Machado Ardente, foi destruída enfrentando o dragão-Wyrms (em russo, "Zmei") chamado Gregornous. Uma besta terrível, que precisou de muitas matilhas de Garou para finalmente arrastar a coisa para a morte, e ela matou muitos deles quando seus espasmos de morte espalhou ácido venenoso por cem metros em todas as direções.

A guerra agora acabou, em sua maior parte. Baba Yaga está morta e seus maiores peões foram vencidos. A Seita do Sangue do Mar nunca mais ficou entre as primeiras e mais fortes das Rússia; esta tocha foi passada para outras tribos com a destruição do Machado Ardente. Uma Fúria relativamente jovem, chamada Tatiana, agora lidera a Seita. Ouvi rumores de que Tatiana não tem a força para liderar os Garou de um caern tão



poderoso; matilhas de Fúrias ambiciosas desde a Grécia até o Wyoming olham para o leste até agora. Pior, com a vitória dos Presas de Prata e Crias de Fenris sobre a Bruxa, membros destas duas tribos olham ambiciosamente para o Mar Negro.

## ***As Guerras Africanas***

A África também tem seu pedaço de perigo sobrenatural. Para nós as terras mais importantes da África estão no Congo, divididas na República do Congo e, confusamente, na República Democrática do Congo. Fúrias Negras Desbravadoras encontraram dois caerns não reclamados no Congo por volta de 1900, e os abriram prontamente, batizando-os Caern do Rio Negro e Caern Lar Abençoado.

A revolução no Zaire (que tornou-se a República Democrática do Congo) no final de 1990 chamou rapidamente a atenção das Fúrias. Nenhum de nossos dois caerns eram particularmente forte e, de fato, ambos serviam primeiramente como áreas de preparação para que as Fúrias dessem apoio à população humana local. A guerra trouxe à tona o pior da humanidade. De novo. Nossas irmãs lutaram enquanto estiveram no Congo (e em toda a África) mas na maior parte do tempo, éramos muito poucas. A África não é nosso território, logo achamos frustrantemente difícil conseguir qualquer coisa ali.

## ***O Desaparecimento de Medusa***

Medusa, uma das Górgonas, sumiu de vista por volta do meio do verão de 2000. Demorou pouco tempo para que o fato fosse conhecido pela tribo como um todo; somente os Theurges das matilhas dedicadas às Górgonas notaram o fato, e demorou apenas dois meses para que percebessem que havia algo errado. Suas irmãs não dizem o que aconteceu, apesar de, com certeza, elas não serem as ilhas de Pegasus mais propensas a falar.

A situação é complicada. Parece que as matilhas que sempre seguiram as Górgonas como um único totem, cinco espíritos em um papel conjunto, agora obtêm apoio de apenas uma das cinco irmãs. Muitas matilhas não entendem o que causou isso; as quatro irmãs ativas (Euryale, Stheno, Helena e Isthmene [sic]) dizem que não mais desejam agir como uma única mente, e que cada uma delas escolheu algumas matilhas para guiar individualmente. Isso tudo aconteceu tão rápido que não sei dizer se Medusa escolheu alguma matilha para guiar – ou mesmo se ela pode fazê-lo.

O Cálice Interno deve saber melhor o que está acontecendo, mas sua natureza reservada evita que elas façam muito. muitas matilhas devotadas às Górgonas estão ocupadas demais lutando para

saber onde foi parar sua avó perdida; talvez uma matilha mais jovem tenha mais facilidade em encontrá-la. Theurges sugerem que Medusa pode ter sofrido um ferimento nas mãos de espíritos do Weaver e retirado-se para nossas terras natais para curar-se, mas não tenho certeza disso. Tudo aconteceu rápido demais para se ter certeza do que aconteceu.

## ***A Praga Metamórfica***

Mais ou menos ao mesmo tempo em que Medusa desapareceu, uma síndrome curiosa foi relatada entre nossas irmãs no México. As Velhas a chamam de Praga Metamórfica; é uma doença que infecta aqueles que se expuseram às energias da Wyld de maneira imprudente. Nós amamos de cultuamos a Wyld sobre toda a tríade e abaixo apenas de Gaia e Luna, por favor entenda, então a sugestão de uma doença causada pela Wyld entre as Fúrias Negras não é algo que tratamos negligentemente.

Não temos certeza de onde a praga surgiu: não parece que ainda haja regiões suficientemente selvagens e puras na Terra para que permita que a Wyld penetre “exageradamente” no Reino. Não estou certa de que possa haver “exageros” da Wyld, especialmente sob os olhares do Rotulador e da Wyrn e suas depredações. Mas a praga Metamórfica parece ser justamente isso, excesso de energia da Wyld no espírito de um Garou. De qualquer modo, a praga agora passa de Fúria para Fúria, e o Cálice Externo está dividido a respeito de como lidar com esta doença.

A Praga Metamórfica se manifesta sutilmente; ela não causa grandes rasgos na alma do Garou, ou a transforma em alguma monstruosidade. Ela transforma a vítima internamente sem mudar nada por fora. Um ou dois dos traços de personalidade mais forte do Garou mudam primeiro: uma Mãe conhecida por sua ternura e devoção para proteger os fracos desenvolve traços de cinismo em uma noite, e em mais um dia pede à Alfa de sua seita para juntar-se a uma matilha vingativa, por exemplo – ou outra coisa do tipo. Depois, sutis mudanças físicas – cor dos olhos, textura da pele – manifestam-se e o Garou começa a perder sua memória. Finalmente um conjunto de novas – e aparentemente falsas – memórias aparece enquanto o Garou assume uma identidade completamente nova. Estes lobisomens continuam sendo Garou, e continuam sendo Fúrias Negras, Pegasus não as rejeita, e elas ainda defendem nossos ideais. Eles apenas tornam-se outras pessoas. Algumas Fúrias, segundo boatos, até mesmo se tornam machos. Esta última deve ser mentira, e mesmo se não fosse não sei se Pegasus as aceitaria.

Temos muitas teorias inúteis sobre isso. Talvez as vítimas da Praga mudem porque Gaia precisa que elas sejam outras pessoas. Talvez as mudanças na película e nas terras dos mortos te-

nham impregnado a essência de nossos espíritos ancestrais em seus descendentes. Não sabemos exatamente o que está acontecendo. Sabemos que é contagioso: matilhas inteiras foram mudadas. Não sabemos muito mais que isso.

## ***O Culto Mariano***

Ah, não temos nada a ver com a recente ascensão no status da “Virgem Mãe”, Maria, a mãe de Cristo, na igreja católica romana. Verdade. Não somos responsáveis pelas petições de que seja considerada como “Co-Redentora, Mediatrix e Advogada”, não temos idéia de como o Papa vai com toda essa firmeza pró-marianismo. Achamos tudo isso chocante. A verdade não é esta, apesar de termos realmente agentes na igreja.

He! He! He!

É uma grande vitória para nós. Deixe-me prefaciар o resto desta discussão com a nota de que acho a expressão “Virgem Mãe” repulsiva; é um dos mais óbvios e repulsivos sintomas das neu-

roses que infectam os religiosos patriarcais. Mas há um movimento na igreja para aumentar o status de Maria, talvez não até ficar em pé de igualdade com o grande JC, mas muito próximo dele.

Os estudiosos que defendem esta postura sentem que Maria intercede pessoalmente com Deus em benefício dos humanos e é responsável por ajudá-los a encontrar graça. Juntando este movimento com os últimos cinquenta anos de visões de Maria, profecias e outras coisas, você terá um crescimento do furor feminista na igreja católica.

Temos que dar glórias à Ordem de nossa Misericordiosa Mãe por esta. Não, apesar do sarcasmo, eu não estou realmente sugerindo que as Fúrias Negras são responsáveis por esta grande mudança nas posturas e políticas da igreja; os próprios eunucos patriarcais certamente têm o papel mais importante. Mas a Ordem tem puxado a igreja de para uma base mais igualitária por mais de mil anos. É bom ver os esforços recompensados.





## Capítulo Dois

### O Vão de Pegasus

*"Para nós, o mundo é uma professora,  
Uma curandeira, nossa Mãe,  
Uma tecelã de uma teia de vida que mantém todos nós vivos."  
– Rumores da Grande Onda, "Era em Chamas"*

#### **Vós Sois Deusas**

Onde... ela pergunta. Antes que o pensamento se complete, a questão é respondida.

"Conosco, jovem amiga", é a resposta, e Anxi está surpresa em descobrir que é uma voz masculina.

Quem... ela pensa. Novamente a resposta vem antes da pergunta.

"Amigas, ou professoras. Você é o novo filhote da Seita das Visões Passadas, sim?" Esta voz é feminina, mas Anxi ainda não tem certeza de quem está falando a ela. Tudo o que lembra é de deitar-se ao lado do lago para descansar após treinar com o labrys. Mas aqui – onde quer que "aqui" seja – ela se sente descansada, e pronta para o início... se ao menos ela soubesse o que está se iniciando.

"Preferia nos ver?" pergunta uma terceira voz, também feminina. Anxi consegue apenas concordar com a cabeça, e subitamente sua visão torna-se clara.

Três Fúrias estão à sua frente em uma planície coberta de capim. Ela não pode ouvir o mar, e percebe então que deve estar sonhando – o rugido do mar sempre pode ser ouvido em Ecube. Ela avalia os três seres estranhos. Um senta-se pacientemente na forma lupina, seu pelo negro lustroso resplandecendo ao sol.

Seus olhos demonstram a energia da juventude e um amor sem limites, e Anxi sabe seu nome: *Ametista Reformadora-de-asas, uma Theurge.*

A próxima é uma mulher de pele negra, não uma grega – italiana, possivelmente. Ela está de pé, braços cruzados, um leve sorriso nos lábios, mas com impaciência nos olhos. Ela é Carlotta Divide-Neblinas, Anxi crê, e ela é uma Galliard.

O último – o homem – eleva-se sobre elas na forma Crinos. Seus braços são grotescamente longos; seus dedos tocam o chão, apesar de ele estar totalmente ereto. No entanto, seu pêlo equipara-se ao de Ametista, e Anxi maravilha-se ao saber que este Impuro – este homem – é Symon Alcança-Mundo, um Philodox das Fúrias Negras.

"Mas como vocês podem estar aqui?" pergunta a filhote. "Quero dizer, vocês estão na ilha? Estou?"

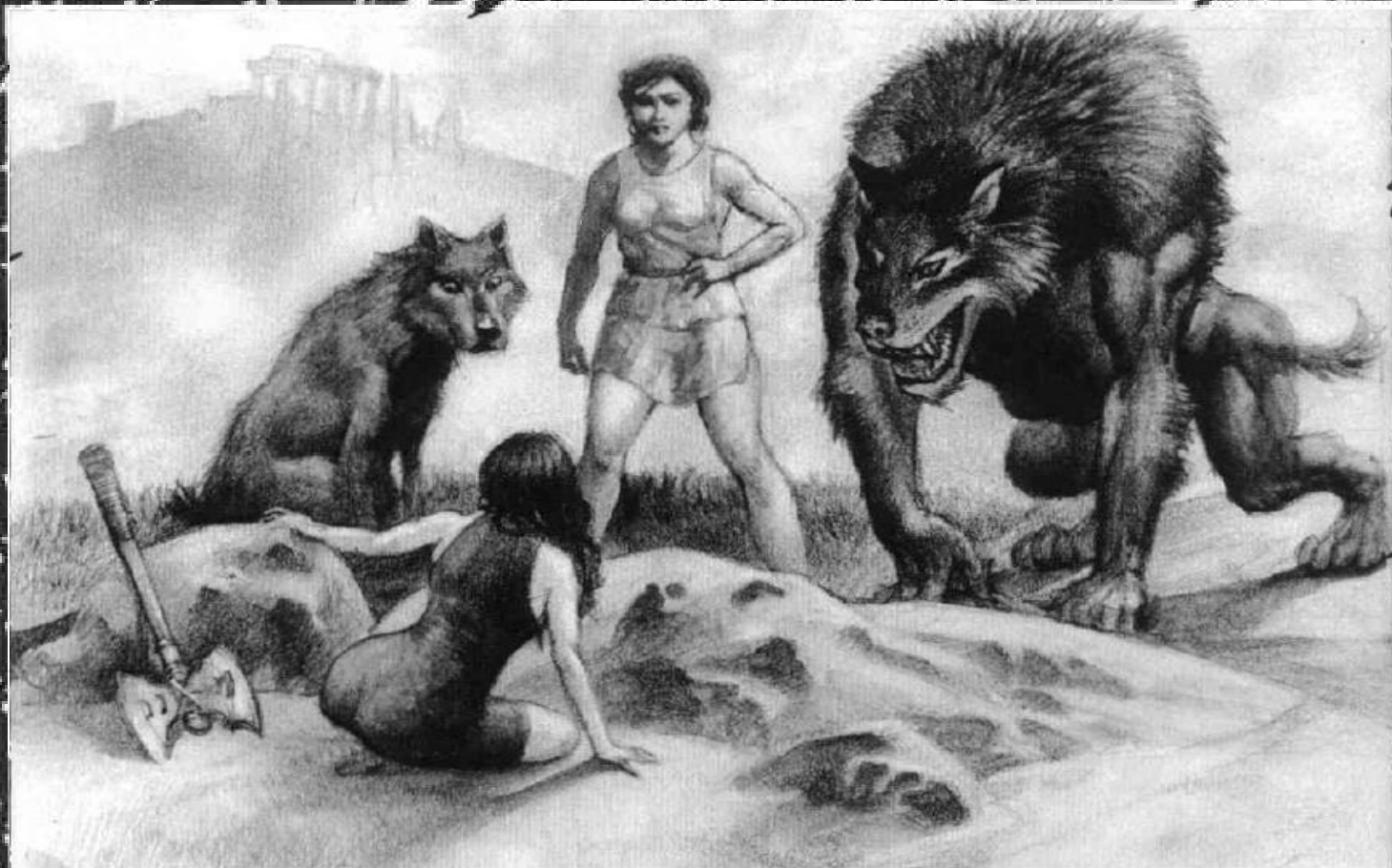
"A ilha é um lugar da Wyld, como você sabe," responde Carlotta. "Algumas vezes Pegasus – ou talvez até a própria Gaia – escolhe uma jovem como você para ser ensinada por outros que ainda vivem. E aqui estamos."

"Somente aqui é possível", murmura Ametista alegremente.

"Me ensinar sobre o quê?" Anxi acha que encontrou seu lugar, finalmente.

"O mundo", responde Symon, e muda para Lupus para iniciar a lição.





O mundo é muito grande, criança, e – quê? Desculpe, não quis ofender. Nada de “criança” então, mas “irmã”. Melhor? Bom, vamos continuar.

Como eu disse, o mundo é vasto. Existem muitas maneiras diferentes para que alguém encontre seu lugar nele, e é difícil saber por onde começar. Visto que você já ouviu a história das Fúrias, a lendária e a recente, talvez você queira saber um pouco mais sobre o que significa pertencer ao povo de Pegasus? Bom! Então vamos alçar vôo!

## ***A Grande Mãe***

Claro, a Tríplice – a Deusa tripla – provavelmente seja familiar a você. A Divina é Virgem, Mãe e Velha de uma só vez. De acordo com a própria Gaia, esta identidade tríplice é causa da mudança das estações e da continuidade do mundo. Nós, Lupus, entendemos isso da mesma forma que entendemos todo o resto: sem pensar. Você tem um longo caminho a percorrer, irmã, antes que você possa saber sem pensar. Se você conceber e criar um filho, você saberá do que falo.

Desculpe. Eu me desvio do assunto facilmente. Onde eu estava? Sim, a Deusa tríplice e suas muitas formas. Bem, além de Gaia, Luna também apresenta muitas faces. Nossos augúrios derivam de suas muitas formas. O mais óbvio e mais importante “três”, no entanto, deve ser a Tríade. Cada tribo vê a Tríade em seus próprios termos, e isso é uma verdade. Nós vemos a Tríade como as Fadas.

## ***Moirai Clotho – A Wyld***

Chamada “a Fiadeira”, não deve ser confundida com o Weaver. Como você já deve saber, tecer é um trabalho criativo, tomando muitos fios e criando algo novo e colorido. É uma das muitas coisas humanas que gostaria de aprender, mas não hoje. De qualquer modo, Moirai Clotho cria os fios. Ela aparece como a Virgem, cheia de vida e esperança, e dela vem a *possibilidade*, não realizada, de vida.

A possibilidade é algo perigoso, irmã. A cada dia existe a possibilidade de que você encontre um grande tesouro – um companheiro, um fetiche, riquezas, segredos ou qualquer coisa importante para você. Mas também há a possibilidade de que você morra ou adoeça, que a mãe pare de girar ou qualquer outra coisa que a apavora. Não importa se algo aconteceu ou não, a chance existe, e Moirai Clotho pode escolher hoje para realizá-la. A Wyld entende os últimos dias melhor do que as algumas tribos pensam.

## ***Lachesis – A Weaver***

Oh, sei que algumas de nossas irmãs insistem em chamá-la de “Roturadora” e referem-se a ela como um homem. Digo, lobos machos não contam ou constróem, mas humanos de ambos os sexos fazem estas coisas. Acho que tal Rotulação existe independente de sexo. Lachesis, na lenda, era uma mulher, como todas as Fadas. Ela aparece como a

## Trindades

*Carlotta fala sobre trindade:*

O número três tem um significado místico para todos os Garou. É o número da Tríade, refletido novamente nas três raças Garou e nas três virtudes da sociedade Garou – Honra, Glória e Sabedoria, para aqueles entre vocês que dormiram durante esta lição. Entre as Fúrias Negras, o número três tem ainda mais significado. Nós, Fúrias, somos muito apegadas aos mitos e lendas gregos, que estão repletos de trindades e deusas triplas. Em anos mais recentes, descobrimos que os mitos de deusas ao redor do mundo adaptam-se muito bem a esta moldura de três lados; muitas Fúrias deram boas vindas a estas expressões multiculturais trazidas por novas irmãs ou Parentes. É mais importante lembrar disso: quaisquer que sejam seus ambiente, Grécia clássica ou Califórnia neopagã, uma Fúria sente a influência destas trindades em nossa sociedade tribal e sua relação com o mundo espiritual.

Um dos mais óbvios grupos de três são as Fúrias originais, conhecidas pelos gregos como Erinyes, de quem tomamos nosso nome. Seus nomes eram Alecto, que significava “fúria incessante”; Tisiphone, “Vingadora de Assassinatos” e Megaera “Invejosa”. Vejo que está confusa pelo último adjetivo: Megaera não era invejosa no sentido de que invejava as posses ou amores de suas irmãs. Ao invés disso, sua inveja referia-se ao direito das Erinyes de exigir vingança sobre transgressores. Justiça Divina não é algo que possa ser atribuído com segurança às mãos de homens e mulheres mortais – ou mesmo cestas deusas celestes, como demonstrado pela cegueira de Athena.

Vejo que reconhece estes nomes. Bom. Deve ter ouvido falar deles muitas vezes até este ponto de sua educação, visto que elas estão entre nossas maiores heroínas. Muitas Fúrias Negras têm tomado seus nomes em tributo com o passar das eras – talvez alguma de vocês possa eventualmente merecer um destes estimados títu-

los. Nossas lendas dizem que as Erinyes nasceram de Gaia quando seu corpo foi encharcado com o sangue daqueles que foram mortos por seu povo. Algumas Fúrias insistirão que esta origem significa que as Erinyes antecederam as Primeiras Filhas, as Górgonas, como as progenitoras de nossa tribo. Mas mitos – tanto os nossos quanto os dos gregos – são um lugar perigoso para caçar “fatos”. Pessoalmente acredito que, se as Erinyes foram as primeiras de nosso povo, elas não tiveram nem o tempo nem a paciência para produzir uma tribo dos seus quadris. De qualquer modo, não importa. Somos Fúrias Negras, e as Erinyes são nossas mães em espírito, senão em sangue.

O que importa é que desde que as Erinyes foram mortas e retornaram a Gaia, seus espíritos estão, em sua maior parte, perdidos para nós. Eles estavam muito absorvidos com vingança e com o poder puríssimo da Wyld para tomar lugar como espíritos ancestrais ou totens. Algumas Fúrias dizem ter encontrado o espírito de uma ou outra das Erinyes na Umbra profunda, em lugares onde a Wyld é forte – um espírito apavorante que aglutinou-se brevemente da pura energia e dissipou-se novamente uma vez que sua mensagem foi entregue. Tais encontros não são descritos como agradáveis. O Cálice Interno possui um ritual que chama, ou talvez força, os espíritos de Alecto, Tisiphone e Megaera para fora da Wyld e os infunde nos corpos de três Fúrias Negras para o propósito de executar uma vingança em um alvo merecedor. Este ritual nunca é feito levianamente; nunca foi realizado desde que nasci, e também nunca foi feito desde os tempos de minha mãe e minha avó. Uma vez que elas tenham destruído o transgressor escolhido pelo Cálice Interno, as Erinyes continuam a punir violadores das leis de Gaia até que os receptáculos Garou que as carregam sejam mortos. Elas não podem ser influenciadas ou controladas em sua escolha de alvos subseqüentes, e os resultados nem sempre são os que o Cálice Interno desejaria.

Mãe, ainda ativa e hábil, mas moderada e prática. Ela mede o fio da vida, impondo limites à preciosa possibilidade de Moirai Clotho. Enquanto limites e restrições são assustadoras para muitos, eu me sinto em paz com a idéia de que eles existem para todas as coisas. Isso é o que fazem nossos augúrios, certo? Você não vê muitos Ragabash tentando liderar debates, e não é porque *não podem*, é porque não está escrito em seu fio.

O problema vem quando os limites se tornam absolutos. É o que os humanos chamam paradoxo – e eu adoro paradoxos – a única regra para qual não há exceção é a de que toda regra tem uma exceção. Mas Lachesis não vê as coisas deste modo. Ela não deseja exceções, ela deseja que todos os fios tenham o comprimento que ela decidir, nem mais nem menos. E ela está triste e furiosa porque o mundo é confuso e bagunçado, e

ela tenta mais e mais fazer com que o fio do mundo encaixe-se em suas especificações. Gostaria que ela pusesse sua fita métrica de lado e medisse os fios simplesmente pelo olhar, ao invés de tentar tal exatidão.

## Atropos – A Wyrn

Novamente, muitas tribos vêm a Wyrn como macho. Eles dizem que, como homem, a Wyrn não pode criar, e isso os leva a acreditar que ela pode apenas destruir, do mesmo modo que o homem. Eu disse antes que adoro paradoxos, mas é bom saber quando parar de confundir sua mente.

Atropos é a Velha, a idosa e ressecada mulher que corta os fios da vida. Ela nos assusta mais que Lachesis, às vezes, porque apesar de nossas idé-

ias sobre viver para sempre através nossos filhotes e retornar para guiar nossos descendentes, ninguém realmente quer estar acabado. Atropos não nos dá opção, todavia. Ela corta o fio e naquele instante, somos todos o mesmo, homem e mulher, lobo e humano. O que acontece depois não é da jurisdição das Fadas.

Muitas lendas falam da Weaver tentando escravizar a Wyrn, e a Wyrn enlouquecendo tentando escapar. Outros dizem que a Weaver tenta enlaçar *tudo* em sua teia e a Wyrn enlouqueceu tentando manter seus afazeres. Mas quando a Tríade é vista como as Fadas, nenhuma destas hipóteses faz sentido. Não posso começar a explicar porquê Atropos sente a necessidade de queimar e saquear os fios do mundo antes de serem cortados. Talvez ela tenha sido substituída?

## Pegasus

Como uma das tribos que mantém um animal “mitológico” como totem, nós desfrutamos de uma especial simpatia com os Garras Vermelhas, Portadores da Luz e Filhos de Gaia (as tribos das Terras Puras veneram totens que representam criaturas únicas, assim como fazem a Cria de Fenris e os Senhores das Sombras). Pegasus é um totem de respeito, não de guerra, e isso é uma coisa que muitas Fúrias podem questionar com

mais ferocidade.

Você deve ter ouvido a história de Bellorophon, logo, não preciso repeti-la. Porém, lembre-se de que Pegasus matou Bellorophon quanto ele tentou dominá-la. Devido a isso, Pegasus não tolera este tipo de arrogância de nenhuma Fúrias Negras ou qualquer outro Garou. Ela é livre para fazer o que quiser e, enquanto pedidos são perfeitamente aceitáveis, exigências comumente atraem sua ira.

As Fúrias e Pegasus foram feitos um para o outro. Guerra não é algo natural para nós, nem é para Pegasus. Todavia, alguns pensam que se um deve amar o que o outro faz bem, o que significa que as Fúrias e Pegasus – ambos guerreiros extremamente capazes – são taxados como “vilentos” ou “belicosos”. Pegasus nasceu para voar livre e para proteger os sem desesperados (não os fracos), e tal liberdade ressoa no peito de todos os Garou, macho ou fêmea, que reconhece Pegasus como seu totem.

Como totem, Pegasus pede aos seus filhos que protejam fêmeas indefesas de todas as raças. A distinção entre “fraco” e “indefeso” é importante: o ser mais poderoso na face de Gaia pode ser preso e então tornar-se indefeso, apesar de toda sua força. No entanto, um ser fraco irá submeter-se a outro mesmo sem ser preso, e Pegasus não tem interesse em ajudar aqueles que não podem ajudar a si mesmos.



A Cria de Fenris tem problemas com esta distinção; eles parecem crer que não morrer frente à adversidade marca alguém como “fraco”, e a noção de necessidade de proteção e amor – mesmo apesar de todos nós necessitarmos disso quando crianças – para eles parece patética. Pegasus, dizem, há muito desistiu de tentar explicar a diferença para Fenris, e não aceita um Cria como seu filho. Isso, penso, é triste, porque, apesar de toda antipatia entre nossas tribos, os Fenrir têm tanta lealdade a Gaia quanto nós e têm muito a ensinar (e aprender). O fato de Pegasus – ou qualquer Incarna – fazer tais regras é evidência da frustração de Lachesis, eu acho.

## ***A Ninhada de Pegasus***

Você não é uma Theurge, irmã. Pena – pode ser que você nunca conheça alguns dos maravilhosos espíritos que chamam Pegasus de mãe, e a irmã das Fúrias Negras.

Claro, você deve ter ouvido falar da Górgonas. Com o desaparecimento de Medusa, no entanto, suas irmãs têm agido de modo mais independente ultimamente. Não tenho certeza do que Pegasus pensa sobre isso, se é que ele pensa nisso, mas tenho certeza que logo descobriremos.

A Pantera também serve a Pegasus, apesar de eu não saber porque. Uma das histórias que ouvi dizem que a Pantera afastou-se do Leão quando os Uivadores Brancos caíram, não desejando compartilhar a vergonha do Leão, e Pegasus a adotou.

A ninhada de Pegasus inclui muitos outros espíritos. Muitos deles vêm (ou são inspirados) em lendas gregas, mesmo se as lendas não deixem isso claro. Centauros freqüentemente são taxados como brutais e negligentes, e pode ser verdade, mas você pode apostar que Pegasus não contraiu nenhum de seus maus hábitos. Eles são suas tropas de choque, e eles sabem que ela está no comando. No entanto, eles são machos sem-vergonha; acho que eles e os Quiméricos são os únicos espíritos machos na ninhada de Pegasus.

Muito da ninhada de Pegasus representa as várias partes da Mulher, da sangrenta Haima à própria Tríplice. É possível que você encontre espíritos representando a Rebelião das Filhas Caçulas, ou o medo da mãe de primeira viagem, ou a dor de uma virgem. Toda a ninhada de Pegasus, no entanto, é forte, e muitos são misteriosos.

## ***Augúrios***

Eu disse antes que o mudar das faces de Luna nos dá nossos papéis – esses papéis estão escritos em nossos fios, creio eu. Nasci sob a lua crescente, quando apenas uma fatia de Luna s mostra e o mundo se maravilha e questiona. Mas todas as faces da dama são igualmente importantes, então considere cada uma – afinal, se

você juntar-se a uma verdadeira matilha (um membro de cada augúrio) você desejará entendê-los.

## ***Sem Lua – Luna Chora***

Quando não há lua a raiar, Luna se esconde e chora. O sol pode resplandecer orgulhosamente, não importa quanta dor ele sinta, mas Luna não pode. E aqui na Terra aqueles Garou nascidos sob a lua negra perguntam, “o que incomoda Luna e o que podemos fazer para animá-la?”. Uma vez que ela não responde, o Ragabash tenta mudar tudo.

A mudança machuca. O Ragabash sabe. Eles não desejam ferir ninguém, mas algumas vezes eles sentem que mudança – questionando o que é descobrir o que não pode ser – é mais importante que a dor. O Ragabash que faz a pergunta certa, que enfurece apenas o suficiente para conceder sabedoria, faz um grande serviço para a tribo e para os Garou. Abundam rumores de que para ser escolhida como a Primeira Filha do Cálice Interno, uma Ragabash deve fazer Luna sorrir em seu ciclo negro.

## ***Lua Crescente – Luna Pondera***

Ainda abalada por seu ciclo de lágrimas, Luna começa a questionar toda a existência. Porque um espírito gato caça um espírito rato? Porque sua irmã Gaia gira deste jeito? Porque os Garou guerrearam contra as outras Feras? Não há respostas fáceis aqui, mas aqueles nascidos sob esta face as procuram. As questões nem sempre precisam ser respondidas, muitas vezes perguntar é suficiente.

Tanto Theurges quanto Ragabash perguntam, mas de maneiras diferentes. Sem lua questionam o status quo na esperança de reafirmá-lo ou de mudar o necessário. Luas crescente perguntam por curiosidade. Se a resposta levar a grandes verdades espirituais, maravilha. Se levarem apenas a mais perguntas ou a respostas simples (lembro-me bem de encontrar a resposta de “qual seria o cheiro das abelhas?”), então isso também é aprendizado e, logo, é bom.

## ***Meia Lua – Luna Fala***

Conforme aprende, Luna sai cada vez mais da escuridão e começa a falar. Ela fala do que pensou enquanto chorava, e do que aprendeu enquanto questionava. Do Philodox, do mesmo modo, espera-se que diga palavras verdadeiras e sábias (ao menos uma, senão as duas ao mesmo tempo) e aprenda com o que vê e experimenta.

Enquanto o Theurge procura respostas (que levam a novas perguntas, como todos nós sabemos) o Philodox procura a verdade. De todos os augúrios, creio, com todo respeito a Symon, que



Lachesis favorece o meia lua. No fim das contas as leis, incluindo a Lítania, é algo da Weaver, todos podemos concordar. Isso não a torna má, desde que a lei seja respeitada em espírito tanto quanto (ou talvez ao invés de) em letras. Isso também faz parte do trabalho de um Philodox: assegurar-se que qualquer recriminação contra os "quebradores da Lítania" são de fato merecidas. Como disse antes, *toda* regra tem uma exceção, e se há alguma regra cuja exceção ainda não foi encontrada, ela um dia será. Enquanto, pessoalmente, não consigo pensar em qualquer desculpa que permita que um caern seja violado, algum dia algum Garou terá uma defesa legítima em seu benefício. E cairá sobre um Philodox decidir onde está a verdade desta situação.

## **Lua Minguante – Luna Ri**

Decidir a verdade e fazer justiça é uma tarefa tanto séria quanto assustadora. Conforme Luna se cansa de falar a verdade e vê quantas confusões e brigas a verdade e os fatos criam, ela ri, atraindo ainda mais atenção para si. Galliards são nascidos neste riso, e usam suas liras, tambores, flautas ou vozes em reverência a tal som.

Não vá pensar que todos os Galliards são comediantes. De fato, muito poucos são. O riso não precisa ser alegre; pode ser amargo e triste do mesmo modo. Algumas vezes, me disse um Galliard, rimos apenas porque a outra alternativa é chorar. Fúrias Negras nascidas sob esta face de Luna tentam encontrar sentido nas leis e fatos providos pelos Philodox, além de fazê-los acessíveis. Com o passar dos anos, muitas histórias surgiram sobre amor entre Garou, sobre caerns caindo ou sendo criados, sobre batalhas com grandes bestas da Wyrm e assim por diante. Quantas destas histórias realmente aconteceram? Quantas foram criadas apenas para ilustrar os perigos de quebrar a Lítania, ou mesmo entreter uma seita em uma assembléia. Não importa. Tire de uma história a sabedoria que está nela; um dos maiores problemas da humanidade, acho, é que muitos deles levam suas lendas muito a sério.

## **Lua Cheia – Lua Age**

Por quatro ciclos ela muito disse e pouco fez. Mas agora, quando a glória total de sua face é revelada, Luna age. Ela se torna Artemis, a Caçadora, correndo pelas selvas com seus cães, e os Ahroun estão ao seu lado, como seus criados. Nascer sob a lua cheia é ser um guerreiro entre os guerreiros, e os Ahroun aceitam o dever com gosto.

Mas sangue não é o único desejo de Luna durante esta fase. Nem mesmo o mais importante. O que é importante é ação: que ela (e as Fúrias) mexam-se e corram, que ajam ao invés de falar, tomando tudo o que aprenderam e utilizando em função de algum fim. Contemplação é bom, mas

## **Guerreiros Sombrios – Filhos do Eclipse**

*Symon Alcança-Mundo fala sobre aqueles nascidos sob os eclipses:*

Coo você provavelmente sabe, eclipses lunares ocorrem apenas durante as luas cheias. Isso significa que qualquer Garou nascido durante um eclipse é um Ahroun. Então, como isso se encaixa na descrição poética que Ametista fez dos augúrios?

Um Ahroun é um Ahroun, e os Guerreiros Sombrios ainda são guerreiros, mas eles têm uma particularidade que raramente é vista em luas cheia "normais". Elas prezam a furtividade ao combate aberto e normalmente são estrategistas brilhantes. Elas também são freqüentemente mais depressivos e menos suscetíveis à Fúria que suas irmãs – mas são mais suscetíveis à Harano.

Tenho certeza que Carlotta pode lhe brindar algumas histórias sobre Cerca-Contra-Trovões, a grande Ahroun que repeliu uma tempestade que ameaçava destruir um caern à beira-mar, em Creta. Não tentarei contar a história, mas vou dizer que embora ela tenha repellido a tempestade, ela foi atormentada com pesadelos pelo resto da vida, e sempre se perguntava se a tempestade não era uma maneira de Gaia alterar o caern de alguma forma dolorosa, mas necessária.

em excesso torna o tópico irrelevante. Não é necessário considerar todos os ângulos, dizem os Ahroun, apenas o necessário. E são os Ahroun que decidem quanto o diálogo acaba e a ação deve surgir. Visto que somos uma raça de guerreiros, muitas vezes o chamado à ação é "Fúria!".

A ação decisiva e ligeira dos Ahroun leva algumas vezes ao erro, que então leva ao desejo de correção tão típico dos Ragabash. E assim por diante. Lindo, não?

## **O Rito de Passagem**

A primeira prova que lhe torna uma Fúria Negra varia, dependendo da natureza de sua seita. Muitas seitas, no entanto, incluem testes de julgamento, visão, fúria e mistério.

Com todo o nosso papo sobre "três", porque quatro testes? Bem, porque um deles não é bem um teste... falo disso depois; geralmente é único.

O teste de julgamento recorda nosso papel como vingadoras. Somos apresentadas a uma situação, que pode ser representada por outros Garou, uma imagem na Umbra ou algumas vezes até mesmo uma situação real. O filhote tem que decidir se alguma ação é necessária e que forma ela deverá tomar. Por exemplo: um filhote hominídeo pode ser levado a uma escola (talvez até a sua própria) e ser confrontado com um grupo de crianças atormentando um estudante solitário. O filhote precisa decidir não apenas como punir os valentões, mas também como certificar-se de que isso não aconteça de novo – o que pode exigir en-

sinar o excluído a defender-se.

O teste de visão muitas vezes toma a forma de um enigma ou de uma jornada espiritual. No caso de uma jornada, o filhote nunca é levado além da Penumbra e é sempre acompanhado. No entanto, normalmente o teste da visão se dá no Reino; as anciãs não desejam perder um novo Garou para os perigos da Umbra! O teste pode ser tão simples quanto olhar em um poço e relatar o que ele lhe diz, ou tão complexo quanto ouvir uma longa, muito longa história, e lembrar todos os detalhes.

Finalmente, o teste de fúria. Mais que uma simples luta, a Fúria é testada para saber se ela pode usar sua fúria efetivamente, se deixar-se controlar por ela. Muitas vezes uma anciã incitará a jovem Fúria ao frenesi para ver se ela irá reprimi-lo, perder o controle, ou deixar-se levar com ele sem cuidados. Qualquer que seja o resultado, ele diz às anciãs muito a respeito dos pontos fortes e fracos do filhote.

O teste de mistério, como eu disse, não é propriamente um teste. É mais um presságio – a Fúria toma parte nos mistérios Elusianos, bebendo o vinho sagrado e revelando as visões e dores que isso causa. Ah, você experimentou isso em seu Rito – então você conhece as dificuldades.

## **A Vida como uma Fúria**

*A cena muda sob os pés de Anxi. O campo onde antes as quatro Fúrias estavam de pé, agora é uma clareira. Árvores enormes as cercam. Pedras, aparentando assentos, estão às margens do círculo. Os glifos cravados nas pedras marcam este lugar como uma seita, apesar de Anxi não poder saber qual, ou mesmo em qual país está. Ametista está curvada sobre uma das pedras, cansada da lição. Symon, o impuro, bate ao ombro de Anxi.*

## **Raças**

Ametista falou muito bem até aqui, mas se formos considerar as três raças e seu papel na nossa tribo, vamos ter de partir do princípio. Você se sente desconfortável, irmã? Pode me chamar de “irmã” se quiser; várias outras Fúrias o fazem. Não? “Irmão”, então? Ou talvez apenas “Symon”?

Não há porque se aborrecer ou ficar nervosa. Sou um membro da tribo, como você. Talvez você queira saber porque as Fúrias Negras aceitam seus impuros machos mas não seus machos férteis, e algumas vezes nem mesmo as fêmeas impuras? Bem, vamos falar disso.

Para começar, parir, seja um bebê ou um filhote, nunca é indolor. Mesmo apesar de as Fúrias Negras terem vantagens naturais, sobre mães humanas e lupinas, em força e resistência elas não são imunes à dor do parto e a tantas outras inconveniências da gravidez. Muitos não podem sequer conceber este fato de outra maneira:

## **Os Mistérios Elusianos**

Os mistérios Elusianos tem suas raízes no culto de Dêmetra, a deusa dos grãos e da colheita. Os ritos sazonais envolvidos eram dedicados a homenagear a partida de Persephone, a filha de Dêmetra, visto que ela deixou sua mãe no inverno e herdou seu trono como esposa de Hades, o deus dos mortos.

Celebrantes deveriam viajar de Atenas a Elusieus, onde uns poucos escolhidos poderiam entrar no templo, jejuar, descansar e normalmente preparar-se para uma revelação religiosa. Eles poderiam quebrar seu jejum bebendo uma poção especial chamada kykeon, feita de grãos e de cor púrpura. Relativamente poucas explicações restaram, visto que muitos iniciados faziam um voto de segredo. Mas alguns contavam como o terror, os tremores e o suor os tomavam, e tinham alucinações poderosas onde os maiores mistérios do universo eram revelados para eles. Muitos dos grandes filósofos da época, incluindo Sócrates, Platão, Sófocles, Eurípedes e Homero foram iniciados nos mistérios Elusianos. Muitos estudiosos modernos acreditam que um dos ingredientes do kykeon era ergot. O fato de que era feito de grãos, e que a água em que os ergots eram encharcados adquiria uma coloração púrpura, são pistas. Acredita-se também que o poderoso efeito da bebida devia-se a algo bem mais poderoso do que vinho ordinário.

O ergot, ao que parece, era muito usado para auxiliar em partos. Uma pequena quantidade triturada e fervida em água apressava o trabalho de parto, e quando utilizado depois do nascimento contraía os vasos sanguíneos e ajudava a prevenir hemorragias na mãe. Na Alemanha é ainda chamado de “Mutterkorn”. As Fúrias Negras são conhecidas por despertar o ergot para maximizar sua eficiência, tanto como ingrediente no kykeon quanto como remédio.

dar a luz é um dom que Gaia deu apenas à mulher. Os homens, com suas ferramentas de tecnologia e ciência, podem roubar parte do significado do parto amenizando-o com seus hospitais e remédios e consultórios estéreis, mas eles ainda não conseguiram ainda roubar o de nós este maravilhoso privilégio.

As gravidezes humanas, logo, as dos Garou hominídeos, duram nove meses. A doença típica sofrida pelas grávidas são as náuseas matinais. Para muitas mulheres, as náuseas e os vômitos não causam mais do que desconforto; mas para umas poucas infelizes, incluindo algumas Garou, o vômito pode tornar-se tão severo a ponto de causar desidratação, desnutrição e fraqueza. Nem mesmo todo o vigor do mundo é capaz de salvá-la quanto seu estômago misteriosamente pára de aceitar comida.

Outras complicações são um pouco mais traiçoeiras, e de particular perigo para Garou. Mes-

antes da gravidez “aparecer” e causar os problemas óbvios para movimentar-se, o corpo da mãe está mudando. Seu ponto de equilíbrio muda, os músculos da parede estomacal enfraquecem para permitir que o útero se expanda, os ligamentos segurando seus ossos relaxam para possibilitar aquela dilatação extra na pélvis. Mesmo antes de ela saber que está grávida, estas pequenas mudanças podem enganar uma guerreira que treinou seu corpo para força e precisão. Em uma batalha com uma cria da Wyrn, mesmo o menor erro pode ser fatal.

Tempos depois, as necessidades do feto drenam ainda mais os estoques de energia da mãe. A mais poderosa das Fúrias ficaria exausta; cada gota de energia extra que encontra, seu corpo alegremente transfere para a criança. Enquanto as Fúrias Negras veneram a maternidade, elas também abominam a fraqueza pessoal e não é incomum para uma Fúria cair em uma depressão hormonal conforme sua gravidez progride. O perigo colateral desta depressão é a Fúria, a qual a mãe deve resistir; a mudança de forma derivada do frenesi pode muito bem matar a criança que ela espera.

O trabalho de parto pode ser incrivelmente doloroso para mães humanas e hominídeas. A cabeça humana, recheada com um grande cérebro que nos separa do resto do reino animal, é tão grande quanto poderia ser e ainda assim passa pela pélvis da mãe. Algumas vezes, infelizmente, ela é grande demais, ou não está na posição certa; o parto foi historicamente sido a causa de morte mais comum em mulheres em idade fértil, e em muitas partes do mundo ainda é. As primeiras horas do trabalho são normalmente apenas desconfortáveis, mas conforme o trabalho prossegue as contrações tornam-se incrivelmente dolorosas. A duração da expulsão da criança pelo corpo da mãe pode durar apenas dez minutos, ou levar horas. A mãe de primeira viagem típica pode esperar uma experiência de umas quatorze horas.

As Fúrias Negras normalmente evitam o parto em hospitais, preferindo dar a luz em casa com a ajuda de uma parteira Fúria ou Parente. Algumas Fúrias extremamente high-tech podem optar por maternidades modernas, enquanto outras no extremo oposto correm para as florestas mais selvagens que podem encontrar. Em qualquer caso, as Fúrias Negras conhecem muito bem os motivos das companhias farmacêuticas – na melhor das hipóteses lucro ao máximo, e objetivos muito mais sinistros na pior. Muitas de nós recusam anestésicos durante o parto; mesmo cesarianas são feitas normalmente sem inibidores de dor – afinal, a mãe pode curar-se relativamente rápido uma vez que o bebê tenha chegado. Mães Fúrias normalmente amamentam seus filhos ou, quando isso é impossível por alguma razão, encontram uma ama de leite Parente para eles. Uma Fúria Negra que se descubra que tenha usado anestésicos no parto ou que tenha alimentado seus filhos com fórmulas artificiais pode

## ***Companhias Fornecedoras de Leite Materno Artificial no Mundo das Trevas***

Carlotta fala de veneno:

Todo mundo concorda que o leite materno é o melhor para os bebês: médicos, pesquisadores, companhias farmacêuticas e até gurús. Mas ninguém faz dinheiro com aleitamento materno. Claro, alguém pode fazer um dinheirinho vendendo livros de “como se faz”, sutiãs com alças e fechos legais, ou outra parafernália, mas o dinheiro pra valer está em vender algo que as pessoas usam e tenham que voltar para comprar mais.

Então como companhias que fabricam substitutos para o leite materno fazem as pessoas comprar um produto obviamente inferior? Eles enchem revistas de bebês com imagens de lindas famílias brancas e felizes cercados por bebês usando mamadeiras, enquanto as imagens de aleitamento materno exibem mulheres de minorias sem alianças de casamento. Eles dão “seminários” para administradores de hospitais em locais exóticos e enchem as enfermeiras de canetas e canecas de café em troca de sua cumplicidade em fazer com que cada nova mãe deixe o hospital com uma mochila cheia de leite artificial. Eles compram informações privilegiadas dos escritórios médicos para enviar amostras grátis coincidentemente com o período de cólicas do bebê, quando o choro faz a mãe entrar em pânico pensando não estar fornecendo leite suficiente. Eles distribuem grátis libretos de “como fazer” que fazem o aleitamento materno parecer incrivelmente difícil. Eles patrocinam episódios de dramas de TV em que jovens mães matam seus bebês tentando alimentá-los naturalmente, com atenção especial ao papel da ativista do aleitamento materno. Eles colocam os termos à sua maneira, dizendo que o aleitamento materno faz os bebês mais espertos e menos propensos a adoecer, ao invés de reconhecer que seus produtos criam bebês estúpidos e doentes.

Se isso não for o suficiente, eles enviam seus produtos ao terceiro mundo, utilizando como marketing imagens de prósperas famílias americanas. Famílias pobres, querendo o melhor da para seus bebês, gastam uma grande porcentagem de seu rendimento mensal em leite em pó e o misturam à água imprópria local, e seus bebês adoecem e morrem. Eles mandam caixas e caixas de seu leite para aliviar desastres, sabendo muito bem que ele não irá apenas para o orfanato, mas também para mães que serão forçadas a comprá-lo visto que tanto seu próprio leite quanto os suprimentos de emergência logo acabarão.

E as pessoas compram. Eles compram e o colocam na boca de seus bebês, a despeito do fato de ter gosto horrível, ser caro e não ser alvo de testes científicos e vigilância.

Parece familiar? É! Só fica pior quando a Wyrn dá uma mão.





esperar desprezo e isolamento, ou mesmo uma surra, por parte de suas irmãs.

Para as lobas e mães lupinas as coisas são mais fáceis. A gestação dura meras nove semanas, durante as quais a futura mãe experimenta as mesmas provações físicas descritas acima, mas sem vômitos. Quando chega a hora, a fêmea se isola em uma toca subterrânea. Sem aquela cabeça ridícula para passar pela pélvis, que tanto assola a reprodução humana, o trabalho de parto e o nascimento normalmente não apresentam complicações, mas pode ser arduamente longo – os primeiros estágios do parto podem estender-se por horas ou até mesmo dias, e o nascimento de todos os filhotes, que podem ser de dois a onze, pode durar até uma hora. Os filhotes nascem completamente cegos e surdos, e dependem da mãe para tudo até os dois primeiros meses de vida. Apesar de os partos lupinos serem relativamente livres de problemas, os partos de Fúrias lupinas normalmente são auxiliados por uma parteira – cada filhote lupino e a própria mãe são cada vez mais preciosos, visto que a raça está em declínio. Parteiras Fúrias auxiliam os partos de parentes lobos, quando elas estiverem cientes dos eventos e a matilha da mãe permitir. Finalmente, as Fúrias também cuidam das lobas que foram banidos de suas matilhas por cruzarem com Garou. Se seus amigos lobos podem farejar a natureza dos filhotes que carrega, ou apenas estão punindo-as por reproduzirem-se fora do grupo, o resultado é o

mesmo: a fêmea prenhe é deixada sem ninguém para prover-lhe comida e proteção para ela e sus filhotes. O papel da parteira em tais casos é limitado, para evitar perturbar a loba ainda mais. Ela protege a toca, e deixa comida do lado de fora. Desnecessário dizer, as Fúrias Negras não são amigáveis com Garou machos que fecundam lobas e deixam o resto nas mãos do destino.

E há os impuros...

Na natureza, bebês nascem indefesos. Os filhotes de predadores são normalmente cegos e algumas vezes surdos, suas garras são macias e inúteis, seus dentes são pequenos e rombudos, se existirem. Bebês humanos estão no extremo final da escala, necessitando cuidados constantes por anos até que sejam capazes de sobreviver sozinhos.

Impuros não são naturais; quebram todas as leis da natureza. Ninguém sabe porque a união entre dois Garou produz os deturpados e estéreis impuros. Muitas Fúrias vêm isso como um sinal do desgosto da Mãe, mas umas poucas os vêm como a imprevisível influência da Wyld, ou a sorradeira mácula da Wyrn. A despeito do debate filosófico, futuras mães de impuros têm alguns problemas. Um feto impuro pode crescer anormalmente, ou malformado de modo que impeça um parto normal (minha deformidade, não fez o parto de minha mãe mais difícil). Eles podem ter partes extras – pequenas asas, galhadas, chifres, ou cascos afiados. Alguns impuros ainda não nascidos brin-



cam de exercitar garras e dentes. A menos que o filhote seja anormalmente pequeno, doente e prematuro (todas as condições são comuns), a mãe sofrerá com um parto excruciante e normalmente sofrerá danos sérios. As Fúrias contam um conto de advertência sobre uma Garou que quebrou a Litanía e foi morta sob a luz da lua cheia, conforme um filhote impuro Ahroun abriu seu caminho para fora do útero da mãe transgressora.

## **Abortos**

As Fúrias Negras discordam em suas visões sobre o aborto. É um tópico que vai fundo em suas crenças, forçando cada Fúria a avaliar suas prioridades – uma introspecção desagradável que muitas pessoas raramente tentam. De um lado da balança estão os direitos da mulher de controlar seu próprio corpo, decidir seu próprio futuro – direitos difíceis de conquistar, com muita luta. Do outro lado estão as vidas das crianças não nascidas, e a devoção ao caminho natural da vida – que para as mulheres, quase sempre envolve dar a luz a uma criança. Junte a isso assuntos como a superpopulação humana e o declínio do nascimento de Garou entre os Parentes, e é praticamente impossível prever a atitude de qualquer Fúria neste assunto, mesmo sabendo como ela se sente em relação aos demais.

Vejo que você mudou, apesar de inquieta. É desagradável ver um impuro estéril falando de procriação, não? Bem, Anxi, pense só por um momento como é doloroso para mim, visto que jamais poderei ser pai, nunca terei a alegria de criar uma vida com uma amante. Sinto por seu desconforto, mas você só pode sofrer com ele um pouco mais.

## **Fúrias Nascidas de Humanas**

As homínídeas entre nós são os mais abundantes e as mais conectadas com o mundo moderno. Como tal, elas tendem a ser aquelas que lutam pelos direitos das mulheres entre os humanos. Elas entendem as injustiças que as mulheres tem sofrido mais do que os lupinos ou os impuros poderiam, porque elas sofreram-nas.

Este pode ser um bom ponto para discutir sexualidade, uma vez que ela é bem mais comum entre homínídeos do que entre as outras raças. Como você provavelmente já notou, as Fúrias muitas vezes têm amantes de seu próprio sexo, e nunca condenarão um humano (ou, presumivelmente, um Garou) por fazer o mesmo. Apesar de entenderem que novas vidas não podem surgir destas uniões, elas também vêm a “aproximação” que resulta destas uniões, e vêm que elas têm um papel importante. Tenho ouvido recentemente que cientistas humanos estão tentando isolar o “gene” da homossexualidade. Não sou uma cientista, claro, mas tenho que questionar

a existência de tal coisa. Uma mulher pode acabar nos braços de outra mulher por diversos caprichos do destino, variando do puro e bom (amor e desejo verdadeiro), passando pelo aceitável (curiosidade) e até o perigoso e prejudicial (raiva e inveja). Tenho grandes dificuldades em acreditar que há algum tipo de predestinação para tal preferência. E que dizer de mulheres (ou homens) que gostam de saborear os dois sexos? Há um “gene” para bissexualidade também? Hmpf!

A sexualidade de uma mulher é dela, e pode ser um segredo guardado a sete chaves ou um presente ao mundo, ela decide. Qualquer um que tentar “ordenar” ou restringir sua escolha deve olhar onde pisa, para que as Fúrias não ouçam.

## **Fúrias Nascidas De Lobos**

Filhas da pura Wyld, como minha amiga Ametista, estão ficando mais e mais raras a cada ano. Os lobos selvagens morrem ou são aprisionados, tornando difícil ou impossível procriar com eles. Em algumas tribos, impuros são mais numerosos que lupinos e, apesar de não ser o caso entre as Fúrias Negras, penso que é apenas porque não tendemos a criar impuros como a maioria das outras tribos.

No passado, a liderança das Fúrias era composto predominantemente por lupinas. Visto que a tribo se dedica à Wyld, isso faz sentido, não? Os lupinos guiavam a tribo pelos impulsos recebidos de Gaia, e a tribo deveria respeitar seu julgamento. Hoje, entretanto, as lupinas são poucas para liderar, e creio que a voz de Gaia pode estar perdida em meio aos ruídos do mundo moderno. Os lupinos perderam muito, merecem nossa simpatia e amor, mas não cometa o erro de ter pena deles. Somente os fracos merecem pena.

## **Fúrias Nascidas De Garou**

Impuros são concebidos em pecado e nascidos em sangue e dor. Somos deformados, estéreis, impuros, e assim por diante. Também somos mais numerosos que lobisomens lupinos hoje em dia, porque somos mais fáceis de fazer. Somos sempre ultrajados, embora tenha certeza que Carlotta pode lhe contar histórias heróicas sobre impuros em igual número com as outras raças – ou tanto quanto de homínídeos corrompidos, se isso importa. Somos guerreiros sem igual pois, mesmo se perdermos o lobo, permanecemos na forma de batalha. E podemos ostentar conhecimentos da nação Garou que muitos lobisomens levariam anos para obter – porque crescemos nela. E ainda cospem em nós dia sim, dia não. Pode?

Tudo sobre os impuros, especialmente em nossa tribo, soa como injustiça. De lado as coisas que acabei de dizer, nosso tratamento é melhor que o os férteis (melhor do que era antes) pois, en-

quanto eles são mandados embora, nos permitem ficar. Porque?

Pergunte a três Fúrias e terá seis diferentes respostas. Mas aqui vai o que eu penso. Sexo e procriação tem tudo a ver com responsabilidade. Isso é verdade para os humanos, que devem preocupar-se com doenças e filhos indesejados. É verdade para as lobas, que procriam com os lobos mais fortes para garantir a sobrevivência da espécie. É também é muito verdade para os Garou, que têm regras especialmente rígidas sobre procriação. Então, se você conceber uma cria impura – o que, lembre-se, não é um privilégio – você é responsável por ela. Isso significa que empurrá-lo para outra tribo seria fugir da responsabilidade. Logo, duas opções existem: matá-la ou criá-la. Uma tribo de mulheres, claro, tem um tipo de instinto materno coletivo, o que significa que normalmente elas decidem manter a criança. Machos Fúrias Negras “normais” são normalmente adotados com entusiasmo por outras tribos. Os Filhos de Gaia são aqueles para quem normalmente “doamos” mais filhotes machos mas, em tempos antigos, você poderia muito bem ver um Presas de Prata/Fúria Negra. Sim, aconteceu. Não mais, o que é ruim, porque acho que a tribo poderia usá-los. De qualquer modo, conforme as tribos se espalham mais e mais, outras tribos adotaram Fúrias machos, tanto deliberadamente quanto contra a vontade. Tenho ouvido histórias de Roedores de Ossos, Peregrinos Silenciosos e até Andarilhos do Asfalto com sangue Fúria. E também há uma história muito trágica sobre um Garou nascido Fúria e adotado pelos Crias...

De qualquer modo, criamos os machos impuros, e normalmente nossas impuras fêmeas. É mais raro bani-las do que mantê-las, mas aquelas que mantemos não são tratadas de maneira muito diferente dos machos. Todos os impuros são evitados pelos crimes de seus pais, na nossa tribo e nas outras, mas fêmeas impuras Fúrias Negras são estéreis, uma mulher inferior, de certo modo (será que ninguém percebe que nós, machos impuros sofremos do mesmo modo?)

## Parentes

Então, quem produz os filhotes não impuros? Os Parentes, claro. Agora, aqui vai uma lição rápida. São necessários um homem e uma mulher para criar um filho e, se todos os Garou (férteis) da tribo são mulheres, como são feitas as crianças? Boa pergunta.

Parentes Fúrias Negras são normalmente fortes e sensíveis. Eles têm de ser. Eles *não podem* tender a explosões de fúria, visto que uma briga de amantes pode acabar sangrenta. Mas eles não vivem com medo; as Fúrias, como um todo, são espertas o bastante para não tomar nenhuma ação agressiva anti-machos sobre seus próprios Parentes. Pelo menos é o caso com a maioria.

A monogamia acontece, mesmo entre as Fúri-

as. Lobas acasalam por instinto, e se o Parente macho perceber que casamento é um laço, um pacto, *não* um contrato, muitas Fúrias não têm objeção em fazer uma relação amorosa permanente. Algumas Fúrias são mesquinhas, por outro lado – elas permanecem “casadas” por um ano lunar e depois decidem para onde ir. Algumas mantêm matrimônios abertos, por tanto tempo quanto ambos os parceiros sejam carinhosos e honestos. Tenho que dizer, no entanto, que mesmo que você consiga encontrar duas pessoas maduras o suficiente para participar em uma relação “poliamorosa”, você nunca encontrará três.

Por tanto tempo quanto nossos Parentes vivam, nos espalharemos por todos os cantos do mundo. No entanto, muitos dos nossos Parentes lobos que restam vivem na Grécia, protegidos por uma seita ou outra. Suponho que deva haver outros no Novo Mundo, mas não ouvi falar deles.

## O Papel da Idade

Tenho que voltar mais uma vez ao que Carlotta disse sobre os três, pois há três fatores que definem o papel de uma Fúria na tribo. Um é o augúrio, do qual já falamos. Outro é a raça, que também já discutimos. O terceiro é algo melhor descrito como “papel de idade”, apesar de não ser exclusivamente baseado em idade. Como nossas raças, são três – Virgem, Mãe e Velha. Ah, você já é familiar com o conceito; sim, é como Clotho, Lachesis e Atropos, ou se preferir, Urd, Skuld e Verdanda. Estou feliz que ensinem clássicos na escola pública – eh? Um *gibi*? Que seja. Suponho que isso apenas mostra que é um conceito famoso; os papéis da Virgem, Mãe e Velha têm muito a ver com poder espiritual. As Fúrias Negras ter um pouco deste poder através de rituais e Dons especiais, mas uma precisa reconhecer o aspecto da outra primeiro. E é bem simples.

A categoria espiritual da Virgem é, bem, você, Anxi. Uma jovem Fúria, que ainda não foi mãe. Repare que virgindade não faz parte desta equação – não, o aspecto espiritual da Virgem tem mais a ver com uma mulher que é jovem e... hã... pronta para o casamento. Uma Virgem não precisa ser virgem, se é que faz sentido. Alguns espíritos – diria que são da ninhada do Unicórnio, mas não tenho prova – respondem melhor aos de “corpo puro”. E certamente não é vergonha ser virgem. É uma escolha honrosa, tão válida quanto sexualidade responsável em detrimento de responsabilidade irresponsável. Estou deixando você desconfortável? Ora bolas... somos todas irmãs aqui, certo? Muito bem. Do seu Rito de Passagem até a maternidade, você é Virgem, e seguiremos daí.

Uma Fúria se torna Mãe quando ela se torna mãe, simples assim – o nascimento de sua primeira cria faz a transição. Creio que a criança deve sobreviver; não tenho certeza, mas acho que alguém que abortar sua primeira gravidez ainda é

considerada uma Virgem. De qualquer modo, uma vez que uma Fúria der a luz, ela é uma Mãe e toma tal papel. Vejo que você não tem pressa em atingir esta fase. Bem, certamente você não é a única; muitas de nossas jovens irmãs têm a opinião que qualquer criança que tenham agora pode não atingir a maturidade antes que aconteça o Apocalipse. Suponho que posso simpatizar com o fato de elas não quererem trazer uma criança a um mundo que esteja próximo de acabar, mas não posso ajudar mais que desejar que ainda haja tempo suficiente para que elas mudem de opinião.

Hã. Finalmente, quando uma Fúria passa da idade fértil, ou simplesmente torna-se inapta a gerar uma criança – devido a ferimentos, talvez... já vi cicatrizes deste tipo – ela se torna uma Velha. Não, uma Fúria não precisa parecer uma uva passa, o que é bom; nossas bênçãos de saúde e vigor nos ajudam a envelhecer bem. Quando uma lobisomem atinge o estágio de cansaço e perda de dentes, ela normalmente está no fim de sua vida, de um jeito ou de outro. Ah... falo mais sobre isso depois. Em todo caso isso significa que você pode ser uma Velha e ainda ter saúde; é um aspecto místico, não uma condição biológica. Se sofrer os tipos "certos" de ferimentos, você pode deixar de ser uma Virgem e se tornar uma Velha, ou morrer antes de deixar para trás o papel de Virgem; não há garantias de que uma Fúria viva os três. Ah, Anxi: as impuras são consideradas Velhas desde o dia de sua primeira mudança, nunca são Virgens, nunca são Mães.

Machos também? Bem, para ser honesto, nós nem mesmo contamos como Velhas. O poder espiritual de uma Velha requer o potencial, perdido, de parir uma criança – um potencial que machos de qualquer raça nunca tiveram. Quando vão para um destes rituais, impuros machos como eu são deixados do lado de fora, no frio. Pode parecer injustiça, mas acho que já falei o suficiente sobre isso.

## **Os Cálices**

Suas irmãs são muitas – acho que agora você deve saber algo sobre as Fúrias qualificadas como suas mães e avós, em particular, as líderes dos dois Cálices. Ser membro em qualquer um deles é uma grande honra; talvez você um dia tome um lugar entre nossas líderes.

## **O Cálice Externo**

Treze Fúrias compõem o Cálice Externo. Elas são escolhidas de um número muito maior, e por sorte, para representar a influência da Wyld e Miorai Clotho na tribo. As Garou do Cálice Externo vem de todas as partes do mundo quando chega o tempo de escolher novos membros; isso acontece a cada três anos. Se um membro do Cálice morre neste ínterim, sua posição é normalmente assumi-

da, se ela tiver uma. Se não tiver, sua cadeira mantém-se vaga até que o novo Cálice seja escolhido.

Posto não é um determinante para saber quem vai compor o Cálice Externo – em teoria. No entanto, as festividades que precedem a assembléia que elege o Cálice Externo são marcados por jogos que servem para testar os candidatos a líderes, e também muita política acontece. Claro, a despeito de qual Garou sobressaiu, as escolhas ainda são feitas por sorteio – ou assim muito crêem. Não posso deixar de dizer que Iona Assassina-de-Famílias esteve no Cálice Externo por muitos anos, a despeito do fato de os membros serem escolhidos "ao acaso". Me parece estranho, também, que impuros de ambos os sexos tentem entrar para o Cálice, mas a sorte nunca lhes sorri.

O Cálice tem uma função, claro, e a realiza muito bem. Sua função é ditar a política tribal por todo o mundo. Cada Fúria do Cálice cuida de uma região do mundo, normalmente tomando posição em uma seita da área (Mestra de Ritual é a favorita). Entre elas decide-se em que a tribo deve se focar, planejando encontros de Fúrias (raramente) e mediando disputas sérias. Chamar a atenção do Cálice Externo é um meio de conseguir Renome, como as 13 mantém muito contato, via espíritos e outros meios mais mundanos, espera-se que Fúrias do mundo todo reconheçam seu nome...

## **O Cálice Interno**

Reza a lenda que Artemis deu a cinco poderosas Fúrias Negras cinco poderosos fetiches, um para cada uma delas. Ela lhes deu seu Manto (para a Ragabash), seu Bálsamo (para a Theurge), suas Rédeas (à Philodox), seu Tear (à Galliard) e seu Arco (à Ahroun). As cinco Garou formaram o primeiro Cálice Interno.

Desde então, os membros do Cálice Interno têm permanecido em mistério. Aquelas entre nós que prestam a atenção à tribo como um todo (muitas vezes por residir na mesma seita que um membro do Cálice Externo) muitas vezes ouvem rumores de que um novo membro do Cálice Interno foi escolhido, mas não há como saber. A própria Artemis escolhe os membros, e seus movimentos são sempre misteriosos.

O que sabemos é que existem cinco Fúrias no Cálice Interno, uma de cada augúrio. Cada uma supostamente é o melhor exemplo de seu augúrio – Ametista mencionou antes os meios pelos quais a Ragabash é escolhida, e as outras tarefas são igualmente assombrosas. No entanto, posto não tem nada a ver com ser escolhida para o Cálice Interno, e ouvi rumores de Garou escolhidas após atingirem o posto Fostern.

Brigas ideológicas nas tribos são medidas por *kuklos*. Enquanto membros de diferentes *kuklos* não se verem, eles não lutam. Não precisamos disso em nossa tribo. Já tivemos o suficiente.





## ***As Amazonas de Diana***

Diferente de muitos outros *Kuklos*, as Amazonas de Diana raramente são vistas como um grupo formal, e de fato muitos de seus membros nem mesmo pensam em si como sendo parte de tal grupo. Amazonas de Diana normalmente é um termo geral para denominar aquelas Fúrias que consideram seu papel principal o de uma mulher guerreira impossível de ser parada. Essas Amazonas não se preocupam tanto com o papel tradicional das Fúrias como vingadoras de Gaia quanto em provar sua capacidade de batalha em comparação com machos de tribos como os Crias de Fenris ou Senhores da Sombras.

A diferença entre estas Fúrias e o resto da tribo é sutil; todas as Fúrias veneram a Wyld e odeiam (ou ao menos desconfiam) do Weaver e da Wyrn. Mas, dada a escolha entre investigar e executar a justiça em um espancador ou estuprador, ou lutar gloriosamente contra os dentes de uma criatura da Wyrn, as Amazonas escolheriam a batalha todas as vezes. As Amazonas de Diana são em primeiro lugar guerreiras, vingadoras em segundo.

Apesar de muitos dos membros mais conservadores da tribo as olharem de cima, as Amazonas são corajosas e diretas e de longe a maior facção entre as jovens Fúrias. Elas são as primeiras a defender a honra das Fúrias quando a

## ***Líderes?***

Em nenhum lugar a diferença entre Fúrias jovens e velhas é mais notável que nas opiniões dos Cálices. Afinal, o Cálice Interno é invisível. Se os maiores líderes da tribo não podem ao menos incomodar-se em revelar suas identidades, pergunte às jovens Fúrias como a tribo pode confiar que suas ordens são o melhor para a tribo? Como pode a tribo ter certeza que este Cálice ao menos existe?

O Cálice Externo não é melhor. Fúrias jovens ficam desanimadas em saber que escolhemos líderes por sorte, especialmente quando parece que a sorte não faz todo o trabalho. Uma Fúria Adren parece ter chance um pouco melhor de ocupar um lugar no Cálice que uma Fostern, e assim por diante. Esta aparente hipocrisia raramente é visível, mas os Cliaths da tribo continuam reclamando...

tribo é denegrada por estrangeiros, e são a vanguarda da tribo em ataques à Wyrn.

O membro mais carismático das Amazonas de Diana é uma hominídea de trinta anos chamada Angela Grita-Por-Sangue. Diferente de muitos dos membros do campo, ela sabe o valor de alianças estabelecidas sem uso da força; ela trabalha tanto por trás das cenas quanto presidindo assembléias. Ela quer levar o resto da tribo para longe do que



ela vê como uma obsessão arcaica e sem sentido em punir foras da lei, e para perto da luta do século XXI, contra a Wyrm e o Apocalipse.

**Carlotta avisa:** enquanto o que Symon diz aqui é verdade para a maioria das Amazonas, alerta você para a despedida das Amazonas. Muitas Amazonas de Diana comportam-se desta maneira por um tempo, e então elas morrem ou amadurecem. Se elas amadurecem, são ensinadas existe um outro nível para este círculo, e é constituído por proteção ao invés de agressão, com prevenção ao invés de retribuição. Em anos passados, os *kuklos* mostravam suas faces abertamente; hoje, com o mundo louco, racionalidade deve ficar atrás da loucura. Eu lhe suplico, Anxi, não se junte a estas maníacas. Não há honra em derramar sangue por prazer.

## As Bacchantes

Qualquer das Bacchantes lhe diria que als guardam as mais velhas e verdadeiras tradições das Fúrias Negras; as Bacchantes são a vingança de Gaia. Uma bacchante cumpre seu destino destruindo as posses e meios de vida dos piores violadores das leis de Gaia. Nem todas as Fúrias lutam para vingar a Mãe, as Bacchantes lhe dizem, mas aquelas que juntam-se ao campo são terríveis furacões de destruição.

Muitos estrangeiros não distinguem entre as Bacchantes e as mais numerosas Amazonas de Diana, e deste modo ignoram a maior rixa na tribo. as Bacchantes vêem as Amazonas como iludidas caçadoras de glória e feministas de terceira geração que querem ser vistas como “mulheres que podem chutar traseiros tão bem quanto homens”. Elas acreditam que as Amazonas não querem nada mais que jogarem-se nas presas da Wyrm juntamente com os Crias e os Senhores da Sombra – as Bacchantes sabem que a guerra tem de ser lutada contra a corrupção da Wyrm na humanidade.

A corrupção é melhor apresentada nos piores violadores das leis de Gaia: estupradores, assassinos seriais, matricidas, grandes poluidores, aqueles que realizam experiências de clonagem humana e assim por diante. Ao invés de gastar sua energia lutando contra as mais óbvias manifestações do poder da Wyrm, as Bacchantes se trazem uma punição pessoal e avassaladoramente violenta aos criminosos que descobrem. Esses assaltos tomam lugar longe dos olhos da humanidade, e os maiores entre eles são freqüentemente confundidas com desastres naturais.

Não estou dizendo que as Bacchantes não cooperam com o resto da tribo quando há necessidade. Se um Rastejador Nexus ou um grupo de vampiros ameaçar o território de uma seita, as Bacchantes estarão ao lado das Amazonas para destruir a ameaça. O que ocorre é que as Bacchantes preferem cair como um martelo

sobre planejadores e perpetradores de crimes da Wyrm antes que o perigo atinja níveis óbvios.

## As Desbravadoras

O campo das Desbravadoras pode não ser o menor entre as Fúrias modernas – este título pertence ao Templo de Artemis – mais seus números estão diminuindo mais rápido do que qualquer outro campo. A missão coletiva das Desbravadoras é encontrar novos lugares da Wyld que possam ser consagrados à Gaia e transformados em caerns. O campo está diminuindo rapidamente porque existem muito poucos focos da Wyld no mundo. Por exemplo: você sabia que não há nos Estados Unidos nenhum lugar onde um humano não possa encontrar uma estrada em um dia de caminhada? O governo canadense cedeu um quarto da Columbia Britânica para exploração madeireira, privatizando praticamente cada hectare de floresta nativa a ser descoberta na província. Não há nenhum lugar para as Desbravadoras explorarem.

As Desbravadoras modernas estão mostrando sinais de iminente desestruturação. Uma pequena facção do campo, liderada por uma Mãe Ragabash chamada Erin Caminha-Pela-Escridão, acredita que as Desbravadoras precisam encontrar um novo corpo para Gaia em algum lugar na Umbra, em um lugar seguro que a Wyrm ainda não tenha encontrado; suas seguidoras são aliados com o campo da nação Garou chamado os Wagnerianos. Caminha-Pela-Escridão não vem a público dizer que sente que a defesa de Gaia, do mundo físico, é uma causa perdida, mas tenho motivos o suficiente para acreditar que ela pensa assim.

No entanto, o grupo de Desbravadoras de Caminha-Pela-Escridão é menos que um quinto do campo; as Desbravadoras restantes dedicam-se a encontrar sutis locais da Wyld escondidos nos quais se possa construir caerns. Fora isso elas procuram por locais que um dia foram sagrados para que possam reconsagrá-los à Deusa Mãe. Estas Desbravadoras estão sempre viajando; uma vez construído um novo caern (ou reconstruído um antigo), elas pegam a estrada, procurando outro.

**Ametista acrescenta:** elas também roubam fetiches. Oh, não de Garou que os estão usando bem! Elas roubam fetiches corrompidos para destruí-los ou (melhor ainda) purificá-los, ou fetiches sem uso ou dormentes para levá-los ao Útero.

Você não sabe onde é o Útero? Oh, Anxi...

## As Filhas da Lua

O campo das Filhas da Lua é um dos que mais rápido cresce entre as Fúrias Negras. Os rituais e doutrinas das Filhas da Lua imitam o paganismo moderno da Nova Era – suas crenças e práticas são muito similares àquelas das *strega* que

vivem no continente – apesar de os rituais Garou terem suas origens em Gaia e poderem traçar uma linha mais contínua para antigamente. De todo modo, as Filhas da Lua se esforçam para manter o espírito de Gaia vivo através das mudanças; neste sentido, elas tenta encarnar a força da Wyld o melhor que podem. Elas sentem que o tradicionalismo conservador do Templo de Artemis não é nada mais do que o toque do Weaver no coração da tribo.

As Filhas da Lua abraçam a mudança; elas reconhecem que nada pode resistir ao teste do tempo, e que leis criadas nos primeiros dias depois do nascimento de Gaia podem não ter mais lugar aqui, na era do Apocalipse. Apesar dos rituais das Filhas da Lua poderem traçar suas origens até milhares de anos atrás, nenhum espírito ancestral das Fúrias Negras reconheceria estes rituais em sua forma moderna. As Filha da Lua adaptam facilmente os enfeites do mundo moderno para ajustarem-se em suas magias – inscrições uma vez entalhadas em pedra eram feitas com uma pena por volta de 1700 e podem muito bem ser desenhadas na tela de um laptop nos dias de hoje. Mas oficialmente, as Filhas da Lua não são como os Andarilhos do Asfalto. – sua espiritualidade não está ligada ao Weaver nem presa à tecnologia – elas simplesmente não temem o mundo moderno. Uma irmã que não possa comparecer a um encontro sagrado ou ritual em pessoa pode usar videoconferência ou ver o log do evento em um website.

## ***A Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe***

A Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe – ou simplesmente, a Ordem, de acordo com muitas Fúrias Negras – é provavelmente o *kuklos* mais ridicularizado em existência. Quando a igreja católica, suas ramificações e desdobramentos, começaram a se espalhar pela Europa no rastro do Império Romano, a Ordem escolheu não lutar contra esta ferramenta do Patriarca diretamente, mas sim infiltrar-se nela e subvertê-la. Elas se aproveitaram das regras da igreja o melhor que puderam, e se tornaram freiras quando houve a oportunidade. As “freiras”, como outras Fúrias às vezes se referem sarcasticamente a este campo, orgulham-se de sua sutileza em relação aos outros Garou.

A Ordem é pouco organizada, visto que cada matilha atende às necessidades de Gaia nas comunidades da redondeza sem se importar com os grandes planos da tribo. Em tempos de grande necessidade – e houve poucos no último século – a Ordem se reúne em um grande Conselho em um caern isolado no norte da Itália e fixa um plano de ação em comum. O último Grande Conselho da Ordem foi convocado durante a segunda guerra mundial; sua líder foi a Madre Teresa Escondido, da Colômbia, falecida em um ritual apenas alguns anos depois. Já houve notícias de que Escondido

## ***Mais Bruxas!***

“OH! Grande!”, pensa o leitor, “mais bruxinhas modernas e sentimentais no Mundo das Trevas. Já não temos o suficiente disso?” A Filosofia das Filhas da Lua, no entanto, está longe do conhecido “paz e amor” dos hippies, e elas nem mesmo identificam-se com as crenças das chamadas Wicca modernas.

O envolvimento das Filhas da Lua com círculos Wicca em suas comunidades dá-se ao fato de que isso as ajuda a ficar de olho em possíveis filhotes perdidos que cresçam próximos às suas seitas, e as filhas freqüentemente adaptam seus rituais em reposta a *insights* obtidos através da discussão com pagãos de tais grupos. Visto que algumas vezes feiticeiros humanos e até mesmo agentes da Wyrm mantêm algum controle sobre estes grupos, as Filhas da Lua ocasionalmente aprendem sobre as maquinações de tais seres muito antes dos outros Garou. No entanto, ao lidar com as Wicca e outros grupos de filosofia neo-pagã, a Fúrias tentam ensinar a eles algumas importantes lições.

Primeiro, a fé pode ser eterna, mas a religião pode mudar. A mudança é necessária para o desenvolvimento; muitas Wicca ridicularizam o catolicismo devido a sua estagnação através dos anos, mas são negligentes no referente a aprender as raízes de suas próprias religiões, muitas das quais são bem recentes. As Filhas da Lua tentam ensinar que cada mulher é um receptáculo da Deusa, não importa que “nível” elas tenham atingido em um “grupo”.

Segundo, enquanto as Fúrias entendem a idéia por trás da lei tríplice (que qualquer coisa que alguém faça retorna em triplo) elas previnem aqueles que recusam em acreditar. O mundo muitas vezes é randômico, e acreditar que ele seja algo lindo e maravilhoso é tão falso quanto acreditar que seja cruel. Certamente as pessoas e até mesmo os espíritos podem ser bons ou maus, mas o mundo (e assim, Gaia, ou a Deusa, ou qualquer que seja o nome dado) simplesmente é. Tentar adivinhar Seus motivos leva apenas à dor pois coisas ruins podem suceder a pessoas boas. As Filhas da Lua acreditam que é melhor prepara-se para o pior e manter o melhor no coração do que assumir o melhor e não considerar a possibilidade de o pior acontecer.

E, apesar de não dizerem isso a seus aliados humanos, as Filhas da lua entendem a verdade caótica, violenta e brutal do mundo natural, e são capazes até mesmo de tornar-se parte desse caos quando o momento requer que assim seja. É desnecessário dizer que o antigo provérbio “se não ferires a ninguém, faças o que quiser”, nem sempre é obedecido por elas...

está entre os honrados espíritos ancestrais, e os descendentes auxiliados por ela não são poucos entre as Fúrias.

A Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe trabalha para reformar a sociedade humana usando suas próprias ferramentas – política, as artes, cultura popular e, especialmente, religião. Garou da Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe algumas vezes juntam-se a uma ordem religiosa logo que entram na Ordem (quando a Maldição não interfere muito), e muitas genuinamente concordam com a missão do grupo religioso a que se juntaram. Esta pode ser a causa de alguns conflitos internos para os Garou, que fazem a promessa solene de servir a Deus e a Igreja (ou ao grupo a que se juntaram – Fúrias da Ordem não juntam-se apenas a grupos católicos) e também tem de manter sua responsabilidade primária para com Gaia.

**Carlotta Oferece uma opinião:** o que Symon disse sobre o escárnio sofrido por este campo é verdade. Durante meus anos com o Vaticano, fui desafiada a combates até a morte por nada menos que três Fúrias que diziam que eu estava contribuindo para o sofrimento e opressão às mulheres de todo o mundo. O que muitas Fúrias esquecem é que as mulheres nas ordens religiosas estão ali por escolha. Se elas fizeram tal escolha por culpa, vergonha ou fé, não importa. Não é nosso dever julgar nossas irmãs. Também, a despeito do nome do campo soar como católico, a ordem tem membros de diversas religiões do mundo. Por exemplo: Jesal Voz-das-Areias, uma anciã (e membro do Cálice Externo, se não me falha a memória) é Muçulmana e mestra de ritual de um caern no Egito. Ela recebe sua cota de abuso por usar o véu, mas leva isso com um estoicismo que eu mesmo não ateria.

Por que deixei a Ordem? Irmã, o que a faz pensar que deixei? Nunca fui uma freira enclausurada, simplesmente uma historiadora. Juntar-se a uma ordem religiosa não é fundamental para ser membro da Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe. Basta ser associada a uma religião.

## **A Irmandade**

As Fúrias Negras da Irmandade nunca estão chateadas ou sozinhas. Estas Garou gerenciam redes de contatos e informações que pode rivalizar com aquelas dos Roedores de Ossos e dos Andarilhos do Asfalto. Quando outra Fúria precisa de uma informação – o endereço de um executivo, a localização do Parente mais próximo que seja especialista em física, ou o nome de um bom clube para relaxar – ela contata uma Irmã. As Irmãs prestam vários favores através desta venda de informações, mas elas não cobram tais débitos de suas companheiras de tribo. Muitas alegremente admitem serem partes de redes de informações naturais – elas apenas coletam minúcias e trivias sobre pessoas e lugares no decorrer de um dia co-

## ***O Cristianismo no Mundo das Trevas***

Em absoluto contraste com o mundo real, no Mundo das Trevas, religiões conservadoras têm mais membros e influência. A igreja católica romana, em particular, tem muito mais membros no Mundo das Trevas que no mundo real; talvez devido à influência da Weaver e seus esforços, ou devido a maquinações de vampiros ou outros seres semelhantes.

Claro que isso não quer dizer que as igrejas protestantes estejam vazias mas, no Mundo das Trevas, as igrejas protestantes amigáveis e moderadas encontradas pela América são bem mais raras, ao invés de serem lotadas de congregações do tipo “fogo e enxofre”. De fato, em pequenas cidades ou comunidades rurais, linchamentos e “justiça divina” podem muito bem forçar uma Fúria a tomar uma ação violenta...

mum – e se esta informação provar-se útil na luta contra a Wyrm, pelo menos ela serviu para alguma coisa.

Muitas Ragabash também trabalham na aquisição. Quase todas elas podem conseguir coisas simples (fogos de artifício no norte de New York no dia três de Julho); algumas podem conseguir coisas raras (a chave de segurança para a sede de uma companhia de alta tecnologia); Velhas podem conseguir coisas impossíveis (um litro de sangue de gigante). Lembre-se que elas não são ladras; elas apenas parecem saber onde encontrar as coisas.

A irmandade surgiu durante a Inquisição; Fúrias deste campo gastaram seus anos estimulando Garou, Parentes e mulheres sábias a saírem do caminho da igreja e, assim, ficarem seguros. Conforme aprendiam a localização de atalhos, estradas e Pontes da Lua ao redor da Europa, descobriram que a informação que tinham era pelo menos tão valiosa para seitas aliadas quanto novos conjuntos de garras e dentes. Os séculos refinaram o papel da Irmandade até chegar ao que vemos hoje; elas viajam menos agora, mas elas ainda realizam a atividade que juntou suas ancestrais.

As Fúrias da Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe e as da Irmandade não se dão muito bem. A Irmandade vê as Fúrias da Ordem como colaboradoras da igreja séculos atrás, quando a Irmandade estava tentando lutar contra a igreja – ou ao menos ficar fora do seu caminho. Poucas irmãs acreditam que as freiras poderiam gastar tanto tempo quanto gastaram sob os braços do Patriarca sem ser ao menos um pouco corrompidas.

**Carlotta discorda:** trabalhei lado a lado com Irmãs, tanto Garou quanto Parentes, e mesmo conhecendo minhas afiliações, elas me julgaram por minhas ações e não por minhas crenças. Talvez suas experiências difiram das minhas, Symon, mas não dê à filhote – perdão, à jovem ir-

mã – a impressão de que os *kuklos* estão em guerra!

## ***O Templo de Artemis***

Não é permitido a nenhum filhote entrar para o Templo de Artemis, e talvez um em cada cem Fostern preencham as estritas condições para admissão. O Templo de Artemis é de longe o campo mais conservador das Fúrias Negras; são firmes aliadas das Bacchantes, servindo como a sabedoria para a fúria daquele grupo.

O Templo de Artemis encorajam todas as Fúrias Negras a isolarem-se das outras tribos, visto que os outros Garou ignoram o dever da raça de atacar os infratores da lei de Gaia em favor de uma guerra quixotesca de cem frentes que eles não podem vencer. As Velhas do Templo de Artemis sabem que suas companheiras de tribo devem atacar a Wyrms, mas não em um frenesi desordenado como fazem agora. As Fúrias devem trabalhar como um todo coordenado, e permitir que as outras tribos trabalhem de seu modo. Matilhas intertribais são um erro e podem até mesmo violar as leis de Gaia. Certamente elas violam as aparentes intenções de Gaia ao separar a nação Garou em treze (tudo bem, dezesseis) tribos nos primeiros dias.

O Templo de Artemis influencia o Cálice Externo a um grau fora de proporção ao seu tamanho. Isso se deve primeiramente à demografia; o Cálice Externo escolhe seus membros entre as mais velhas e mais experientes Fúrias, e o Templo de Artemis tem mais Velhas do que qualquer outro campo. As Fúrias juntam-se ao Templo de Artemis conforme envelhecem e vêm a impotência da raiva das Fúrias mais jovens frente ao poder da Wyrms. Em tempo, aquelas selecionadas do Templo de Artemis para o Cálice Externo têm uma visão claramente cínica e conservadora diante do valor do ataque frontal contra as forças da Wyrms.

Membros do Templo de Artemis são conhecidas por julgar Fúrias foras da lei sen o conhecimento ou consentimento dos Cálices ou das anciãs da seita natal das Fúrias acusadas. Este tipo de coisa acontece muitas vezes quando a Fúria acusada reside em um caern multitribal e as Velhas do Templo sentem que as criminosas não encontrarão a justiça apropriada nas mãos dos líderes das seitas.

O Templo de Artemis tem um desprezo particular pelo campo das Filhas da Lua; as Velhas acham que as irmãs mais jovens e as pequenas filhas deste grupo muito inconvenientes e inclinadas a ver suas idéias como revolucionárias, quando de fato são meramente antigas teorias sobre Gaia misturadas a uma pitada de filosofia *new age*. As Filhas da Lua, obviamente, têm fé em seu sistema de crenças, e as mais pacientes das Velhas do Templo apenas esperam que as Filhas cresçam e juntem-se ao resto da tribo.

## ***A Lítania***

Tenho quase certeza que você já sabe de tudo isso. Fique acordada e ouça de novo. É importante, você sabe.

Porque? Bem, considere isso. você sem dúvida já ouviu coisas desagradáveis sobre todas as outras tribos, e deve ter ouvido algo bom também. Mas você sabe que todas as tribos têm sua própria visão do mundo e de como as coisas devem ser. Então, quando pensar sobre a Lítania, lembre-se de que todas as tribos concordam com estes éditos desde há muito tempo. Mudar a Lítania requer uma decisão unânime de toda a nação Garou. Você acha que isso acontecerá de novo?

## ***Garou Não Acasalará com Garou***

Porque esta é a primeira lei da Lítania, heim? Deve ser muito importante. Acho que foi colocada por primeiro para que, quando você tiver aprendido as demais, já tenha se esquecido dela. não, não falo sério. Mas é difícil olhar um impuro na cara e dizer “seria melhor se você nunca tivesse nascido, sua violação ambulante das leis de Gaia”. Esse tipo de crueldade não ajuda ninguém, não?

Não é que as Fúrias facilitem as coisas para nós, impuros, mas elas nos tratam melhor do que as outras tribos. Outras tribos tendem a evitar completamente os impuros ou usá-los como bucha de canhão e, mesmo entre as Fúrias, trabalhamos duas vezes mais. Entenda. Somos realmente crianças concebidas em pecado e, enquanto não podemos ser culpados pelo erro de nossos pais (e eles são unidos), nos é exigido concertá-lo.

Dito isso, se você realmente sentir que não pode controlar o desejo de transar com outro lobisomem, confesse seus pensamentos impuros a um ancião da seita. Quando seus ouvidos pararem de zunir, há grandes chances de você não achá-lo mais tão atraente.

**Carlotta complementa:** Note que há uma grande diferença entre “procriar” e “fazer sexo”. Os Filhos de Gaia pensam deste modo e eu acredito: sexo com outros lobisomens não é um crime, enquanto que não haja gravidez. O problema é que por qualquer que seja a razão, nossa fisiologia impar ou uma maldição de Gaia, tendemos a engravidar facilmente neste tipo de relação. Há uma solução óbvia, realmente, e isso acontece com bastante frequência entre as Fúrias. Claro, ter prazer com outra mulher não é para qualquer um.

## ***Combaterás a Wyrms Onde Quer que Esteja e Onde Quer que Procrie***

A Lei atualmente dita que “a Wyrms é a fonte de todo o mal do mundo”. Que monte de merda. É tão conveniente, não é: pôr a culpa de todos os



nossos problemas neste adversário e, quando algo dá errado, podemos todos gritar "Wyrml!". Nos livra de pequenas coisas, como responsabilidade.

A Wyrml não é responsável por todos os males do mundo. Estupros, assassinatos e coisas do tipo acontecem, e quase posso apostar que aconteceriam mesmo sem a influência da Wyrml. Então, antes de tudo, livre sua mente desta parte da Lei.

Isto posto, ainda é vital lutar contra a Wyrml, porque a Wyrml só torna as coisas piores. Se pudéssemos fazer a Wyrml desistir de corromper e destruir tudo, ainda haveria muito o que fazer — mas podemos fazer isso sem ter uma entidade quase onipotente trabalhando contra nós! Então, quando a Wyrml apresentar-se como um alvo óbvio, ataque. O Dançarino da Espiral Negra que você destroça hoje não estará aqui para estuprar nossos Parentes amanhã. A comida maculada que você queima não envenenará ninguém.

**Ametista adverte:** O problema é: tudo o que fazemos lutando contra a Wyrml é atrasar. Não ajudamos realmente. Mate um Dançarino, ou mesmo uma matilha inteira, e nascem mais. Agarre a cada chance que tiver de ferir a Wyrml e você irá queimar-se ou morrer cedo. Penso que a Batalha Final não será realmente uma batalha, como as Amazonas e muitos outros Garou gostariam. Creio que a Wyrml nos colocará para lutar com uma grande besta, e pensaremos que vencemos, só pa-

ra perceber depois que a Wyrml se esgueirou por traz de nós e capturou o prêmio.

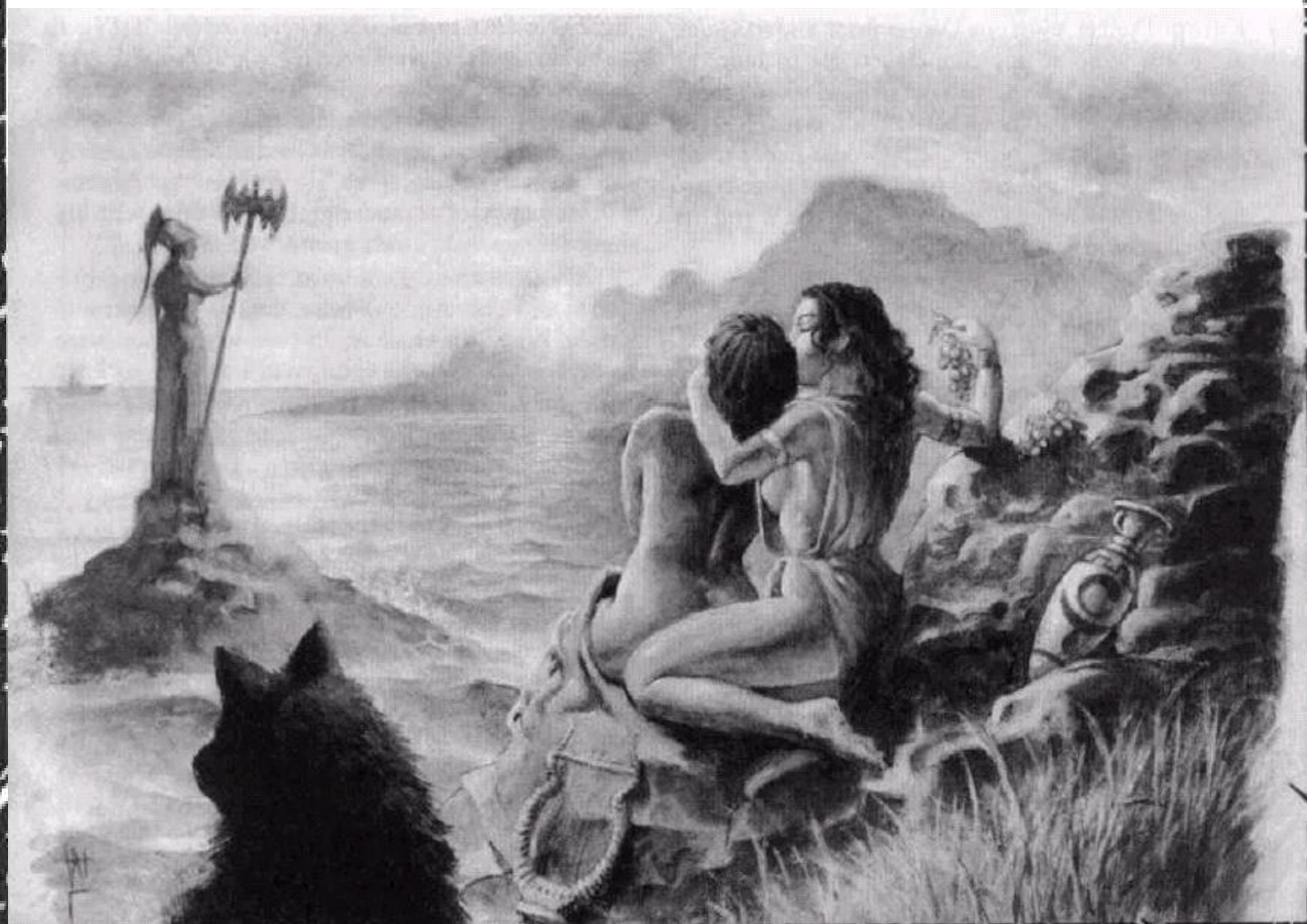
## ***Respeitarás o Território do Próximo***

Não deixo muito minha seita, somente para a Umbra. Minha opinião sempre foi que anunciar sua presença e intenções quando entrar em território alheio é um comportamento polido e adequado.

**Carlotta replica:** Sim, é. Mas tenho que adicionar algo. Um predador vê qualquer invasão ao seu território como ameaça. Se o intruso se aproxima de sua toca, espere que o predador seja muito violento. Logo, tenha este édito da Lítania em mente se você algum dia visitar um caern dos Garras Vermelhas, pois eles atacarão intrusos sem perguntar nada.

Em seitas e caerns urbanos, uivos de apresentação são, no mínimo, impraticáveis. Mas então, é quase impossível para um Vigia guardar mais que o coração do caern em uma cidade. Se você visitar um caern urbano e tiver os meios necessários, ligue para o Vigia ou para o líder da seita e anuncie-se. Como diz Symon, é polido; você não gostaria de visitantes não convidados aparecendo todo o tempo, gostaria?

**Ametista lamenta:** Esta Lei muitas vezes é ignorada. Os europeus roubaram os Puros, todos nós roubamos das outras Feras. Se tivéssemos



prestado a atenção a esta Lei, talvez ainda existissem Bunyip e Croatan. Mas não o fizemos, fomos às suas casas sem apresentarmo-nos e ficamos furiosos quando eles lutaram contra nós.

Se você entrar no território alheio e anunciar-se, isso não quer dizer que possa ficar. Aquele que ali vive ainda pode lhe ordenar a sair, e você deve respeitar seus desejos. Todos os Garou deveriam ajudar os demais, mas você não pode presumir o que está acontecendo em uma seita estranha. Seja cuidadosa quando viaja.

## ***Aceitarás uma Derrota Honrada***

Veja, todos nós temos problemas em controlar nossa raiva. É parte do que somos. E isso significa que algum dia algum Garou, tanto uma Fúria ou outro qualquer, vai lhe encher tanto que você vai lhe bater com a luva. Quando isso acontece, Gaia corre o risco de perder dois campeões.

Lutar contra outro Garou é estúpido. Se alguém um dia lhe desafiar, lembre-se que você normalmente tem o direito de invocar uma charada, um jogo, ou disputa de resistência (como uma corrida), ou qualquer outra coisa que não seja o combate direto. Mesmo que seja necessário que haja combate, você pode pedir ao Mestre de Desafios que determine que a luta vá até a primeira gota de sangue, ou até a primeira queda. Quando for um combate de garras e dentes, tente saber quando você está derrotada. Se for machucada, desista. Se for uma questão de honra de vida ou morte, pergunte a você de quem é. Tenho novidades para você: eu nunca, *nunca*, ouvi falar de um Garou morto retornando para dizer “estou realmente feliz de deixar aquele Ahroun me matar ao invés de me render, porque morrer com minha honra intacta fez de mim uma força maior a serviço de Gaia”.

Morra para ser um herói, se quiser, mas não para provar que está certo. E, do mesmo modo, não mate por isso. Quando um desafio acaba, quando um vencedor é declarado, aceite o resultado e viva com ele. Isso significa não guardar rancor se for derrotado, e não gabar-se se vencer. Este é o único édito da Litanía com o qual estou de pleno acordo.

**Carlotta justifica:** Tudo bem se você está enfrentando alguém que você saiba que não vai rasgar sua garganta se você a expuser. O problema é: em uma luta, você nunca sabe quem será tomado pela fúria e irá vê-la como uma forma em movimento que deve ser cortada em duas, ao invés de vê-la como um Garou. Desafios são coisas sérias – nunca inicie um sem uma boa causa.

## ***Submeter-se-á Àquele de Posição mais Elevada***

Esta é perigosa. “Posição mais elevada” muitas vezes é usado como sinônimo de “homem”, e você pode imaginar como isso fica em relação às Fúrias Negras. Adoraria poder dizer que quando as Fúrias Negras consideram alguém de nível mais elevado, este nível mais elevado não tem nada a ver com sexo, mas não é bem assim. Um monte de jovens Fúrias Negras (as Amazonas de Diana, em particular) tentam fazer do sexo um motivo para importunar os machos da tribo, a despeito de posto, e isso os coloca em problemas.

“Submissão” é o outro problema. Fúrias não gostam nem da palavra nem do conceito. Seguir um bom líder tudo bem. Obedecer ordens em batalha é bom. Mas submeter-se a um alfa seria algo difícil de engolir para muitas Fúrias, especialmente se tal alfa seja um macho.

Em tempos recentes, esta Lei tem se tornado menos importante, conforme Cliaths tem se tornado mais independentes e têm questionado a sabedoria de aderir aos velhos caminhos quando os velhos caminhos não parecem estar levando-os a lugar nenhum. Isso é especialmente verdadeiro em nossa tribo, conforme a divisão entre as Fúrias velhas e jovens cresce. Uma vez ouvi uma Cliath perguntar: “o que a anciã vai fazer? Vai deixar o Cálice e chutar meu traseiro?” Rude, mas, temo, válido.

**Carlotta complementa:** Symon falha ao mencionar que os alfas apoiam-se em tudo o que podem para manter o controle. Algumas vezes isso significa recitar os feitos de seus ancestrais, algumas vezes significa convencer os demais a ficar do seu lado, mas algumas vezes significa tentar controlar os demais pela força. Se algum Garou tentar dominar uma de nossas irmãs, não importa de que tribo seja, ajude-a. Não ignore. Não preciso explicar ao que isso levaria.

## ***A Melhor Porção da Matança ao de Maior Posição***

“Maior posição” normalmente significa “maior em posto”. O édito diz que os alfas comem primeiro, deixando os restos para filhotes e impuros. Isso funciona bem para lobos normais, mas para Garou, tende a causar atritos.

Como o édito anterior, isso normalmente gera confusão com homens, e é indiferente para mulheres. Quando uma matilha de Garou liderada por uma Fúria abate algo, seja em caça ou em batalha, ela normalmente tenta dar o crédito a quem merece. Se isso significar deixar um membro jovem da matilha ganhar um fetiche ou algum outro “espólio” que ela gostaria de ter, isso é o de menos. Não quero dizer que todas as Fúrias sejam

tão maduras e igualitárias, mas a ganância e a arrogância que faz os outros Garou guardarem c que há de melhor apenas porque podem não é muito comum em nossa tribo.

**Ametista conta uma história:** ouvi sobre uma matilha que incluía uma Desbravadora. Seu alfa, um orgulhoso e pomposo Andarilho do Asfalto Ahroun, defendia este édito severamente. Depois de uma batalha em que destruíram um poderoso sanguessuga, a matilha descobriu um fetiche perdido há muito tempo na casa do vampiro. O Andarilho do Asfalto imediatamente apoderou-se dele, dizendo que os glifos contidos nele diziam que, de qualquer modo, pertenciam à sua tribo. e era verdade; o glifo dos Andarilhos do Asfalto estava de fato entalhado ao lado da estatueta. A Fúria Negra se opôs, e ele a contrariou aos berros.

Três meses depois, a matilha teve que caçar e matar seu próprio alfa pelo crime de comer carne humana. Parece que o “fetiche” que ele encontrou estava na coleção do vampiro por uma razão; outro Andarilho do Asfalto tinha-o colocado ali para agir como um dissuasor para a sede de sangue do vampiro. Ele tinha um... efeito estranho nos Garou que se sintonizavam com ele. A Fúria poderia ter alertado o alfa, se ele tivesse deixado.

## ***Não Comerás a Carne de Humanos***

A história de Ametista nos leva direto ao próximo édito. Todos nós sabemos porque não é bom comer humanos; por um lado sua carne é cheia das químicas que eles comem e, por outro, espera-se que nós os protejamos e vingemos, não que os cacemos. O Impergium já causou danos irreparáveis à psique humana; não temos razões para infringir mais. Se for preciso matá-los, mate-os, mas lembre-se que você é o que você come.

Pela cara que está fazendo, tenho certeza que você acha a idéia de canibalismo realmente repulsiva. Isso é bom. De qualquer forma aqui vai uma palavra de advertência, Anxi. Você nasceu humana, o que significa que você cai rapidamente diante da fúria, logo você pode encontrar-se quebrando este édito a despeito de suas intenções. Isso pode lhe render alguma clemência caso seja pega mas, pode ser que não. Também ouvi dizer que carne humana vicia. Aqueles que começam a comer carne humana por acidente acabam procurando situações que saibam que acabarão em violência, resultando que o que fazem em frenesi não é sua culpa. Ouvi falar de Amazonas de Diana registradas com vergonha por suas próprias irmãs por ir muito a fundo em seu trabalho.

## ***Respeitarás Aqueles Inferiores a Ti – Todos São de Gaia***

Outra Lei de domínio, ainda que um pouco

mais sutil que aquelas antes dela. Esta pode ser interpretada como um édito do tipo “faça para os outros” – tudo na Terra é de Gaia, afinal, e enquanto vida se alimenta de vida, devemos reconhecer que no fim também nos tornamos comida. Lupus normalmente não precisam que este édito lhes seja explicado, visto que para eles é natural; eles sabem que a presa existe para ser comida, e os lupus respeitam seu sacrifício.

Claro que alguns Garou vêm isto como um tipo de *noblesse oblige*, um lembrete para ser bom e simpático para com os inferiores. Esses são aqueles que você verá acenando com a cabeça, concordado desanimadamente, quando jovens Garou falam sobre os perigos do Weaver bem como (ou ao invés) da Wyrn. E assim como gostaria de dizer que as Fúrias seguem a primeira interpretação, a verdade é que nossa tribo tem muitos dos dois lados.

## ***O Véu Não Deverá Ser Levantado***

Quando as pessoas vêm nossa forma de guerra, elas ficam loucas por um curto período de tempo. Algumas vezes, este “curto período de tempo” significa o resto da vida do infeliz. Algumas vezes, o indivíduo tem pesadelos por anos. Algumas vezes a pessoa lembra-se de tudo, e então temos que nos preocupar com um caçador atrás de nós, ou um repórter bisbilhotando nos arredores da seita.

Não use o Delírio como cobertura. Enquanto a grande maioria das pessoas irá esquecer o que viu ou ter ilusões a respeito de cães selvagens ou ursos, uma pessoa que se lembre pode ser suficiente para causar-lhe problemas depois. Do mesmo modo, a polícia de muitas nações carrega armas de fogo, e quando confrontados com um Crinos furioso, eles podem começar a atirar indiscriminadamente. Encontre outros meios para esconder suas ações. Se for com a Fúria, não deixe ninguém vivo. Pode parecer duro, mas viver sob esta regra certamente fará você menos propenso a mudar de forma sem necessidade.

Lembre-se também que a forma de guerra é a única que incitam Delírio. Você pode mudar de sua pele de lobo diretamente para sua forma natural, Anxi, e ninguém que veja esquecerá ou perderá a memória.

Esconder-se da humanidade amedronta as mais orgulhosas Fúrias, que adoram ver homens crescidos molharem as calças e fugirem aterrorizados. O problema é que humanos são flexíveis e obstinados, especialmente humanos com medo ou ódio. Se souberem que existimos, se sentirão ameaçados, e virão atrás de nós com prata e fogo. Discrição, escute bem, irmã.

## ***Teu Povo Não Sofrerá por Cuidar de Tua Fraqueza***

Idade avançada normalmente não é problema para um Garou. Nós morremos em gloriosas batalhas e entregamos nossas almas a Gaia muito mais freqüentemente do que morremos de causas naturais. Mais este édito não se aplica somente à morte por idade avançada. Uma Fúria de qualquer idade pode ser ferida com grande gravidade, ou envenenada por Balefire ou alguma outra toxina da Wyrms. Quando isso acontece, as curandeiras de nossa tribo fazem qualquer coisa que podem para salvar a vida de suas irmãs. Buscas na Umbra para encontrar ervas místicas ou implorar a espíritos não é incomum.

Algumas vezes, no entanto, temos que deixar seguir. É difícil encarar, mas quando não há mais nada a ser feito, as Fúrias tentam acertar seu destino e mudam-se para outra vida. Melhor morrer em paz do que viver em agonia, sempre digo. Quando chegar minha hora de morrer, assumindo, claro, que eu não morra em batalha, eu irei para o mar e deixarei as ondas me levarem em minhas últimas jornadas.

## ***Em Tempos de Paz, o Líder Poderá Ser Desafiado em Qualquer Momento***

Lei interessante essa. Ela requer paz, no fim das contas. E nos últimos dias, quando temos paz.

As líderes das Fúrias Negras – o Cálice Interno – tem outra opinião sobre esta Lei. Ninguém sabe quem ou onde elas estão! Elas não podem ser desafiadas se ninguém sabe onde encontrá-las. Mas não deve haver razões para desafiá-las, afinal, elas são escolhidas pela própria Artemis, certo?

Não estou dizendo que o sistema é corrupto, apenas que ele pode ser. De todos os éditos da Lítania, este é o que mais irrita as jovens Fúrias porque ele coloca a possibilidade de mudança diante delas e, então, a arranca delas.

## ***O Líder Não Será Desafiado em Tempos de Guerra***

O que isso deveria significar, acho, que durante a batalha, a palavra do alfa é lei. Você não pode perguntar “porque?” quando o alfa lhe berra uma tática de batalha, você apenas pode segui-la. Desobedecer as ordens do alfa em batalha vai lhe custar ao menos Renome e, possivelmente, a vida. Mesmo o Ragabash, questionadores como são, sabem muito bem que é melhor parar durante um combate do que estragar a estratégia do alfa.

## ***Não Agirás de Modo a Causar a Violação de um Caern***

Há realmente muito pouco a dizer disso. Este édito da Lítania não está aberto a discussão ou re- interpretação e, uma vez que você vive em um dos mais raros e poderosos caerns restantes, não acho que seja necessário dizer por que.

Vou dizer, no entanto, que se o Vigia de um caern parece durão ou se as regras são estritas demais, a causa é este édito. Melhor uma pequena inconveniência para você que um caern perdido.

## ***A Face da Mãe***

*Os quatro Garou levantam-se das rochas, como se eles comessem a mesclar-se com a neblina. Anxi se pergunta onde eles vão parar agora, o que mais ela pode aprender. Carlotta toma a dianteira e a neblina se abre para ela, como se ela estivesse abrindo uma cortina. Os quatro lobisomens entram na abertura, estão no que parece ser uma biblioteca.*

*“Este é o lugar onde faço muito do meu trabalho, irmã”, diz Carlotta, talvez com um pouco de orgulho em sua voz. Daqui alguém pode aprender quase qualquer coisa sobre o mundo em que vivemos. A única coisa melhor é fazer uma viagem – uma viagem na qual você tomará parte”.*

*Carlotta abre um grande atlas e aponta a Grécia. “Vamos começar por nossa terra natal?”*

## ***Europa***

Um lugar tão pequeno e ainda assim com tantas culturas diferentes. Qualquer biólogo diria que você pode medir o quanto uma área é bem sucedida pela quantidade de vida que suporta. A Europa tem muito a oferecer às Fúrias, tanto em termos de amigos quanto inimigos.

Você deve saber que os caerns na Europa tendem muito mais a abrigar uma só tribo do que no resto do mundo. Isso significa que muitas de nossas irmãs aqui vivem na Grécia, apesar de Fúrias ocasionais poderem ser encontradas em outras partes do continente. Onde quer que necessitem de nós, nós vamos – desde que tenhamos permissão, claro. Isso costuma significar que somos raras na Alemanha e na Escandinávia, terras natais dos Crias de Fenris – por razões óbvias.

## ***Grécia***

Nossa amada terra natal tribal. Os poucos parentes lupinos que nos restam vivem aqui. Os *strega* – nossos Parentes humanos capazes – residem aqui, também, servindo como nossos men-

ler o Quran pinta uma imagem do islã muito diferente da que temos hoje.

O Quran, por exemplo, diz que a mulher deve usar véus para não ser molestada e poder manter assim sua dignidade. A idéia é que os homens falem com elas, ao invés de “secá-las”. Não posso discordar do conceito, mas o problema é que isso tem o efeito de que fazer as mulheres parecerem iguais, e isso pode fazer com que alguns homens considerem que possam ser trocadas. E não é só o véu que causa problemas. Circuncisão feminina, apesar de não ser uma prática oficial do islã, acontece. Há também certas circunstâncias onde o pai tem o direito de matar sua filha.

Se você se aventurar por lá, esteja preparada para conter sua fúria. Os sanguessugas são poderosos no oriente médio, especialmente no Egito, e temos poucos e preciosos caerns a salvo.

## ***África***

Outro lugar que teve muito sangue derramado em tempos recentes. Massacres criam ou engordam Malditos, que infectam mais pessoas e apenas pioram a situação. A única pitada de esperança que posso oferecer por lá é Ahadi. Nos chegam notícias pelos Peregrinos Silenciosos de que muitas das Feras da África concordaram em colaborar ao invés de lutar uns contra os outros. Não posso dizer os detalhes deste acordo; tudo o que posso dizer é que as partes envolvidas parecem comprometidas a ajudar às outras não apenas por uma ou duas missões de urgência. O tempo dirá o quanto este acordo funcionará, mas não preciso dizer que as Fúrias que dele sabem o apoiam completamente.

Sei que é mais uma postura do que promessa de aliança. Afinal, não temos uma presença forte na África – não há lobos por lá! Os Roedores de Ossos e os Peregrinos Silenciosos podem ter encontrado meios para procriar com os canídeos locais, mas eles guardam este segredo; e, verdade seja dita, não tenho desejos de aprender a procriar com chacais por minha própria conta.

## ***América do Sul***

Alguns jovens e tolos hominídeos das outras tribos caem na insistente lenda urbana de uma “tribo perdida” de Fúrias vivendo nas profundezas da floresta tropical. Tenho certeza de que na imaginação dos que perpetuam esta lenda, estas mulheres selvagens vestem biquínis de pele de jaguar, têm belos cabelos loiros e depilam as pernas regularmente.

A verdade é que a floresta amazônica não está mais perto de ser salva do que há dez anos atrás – de fato, está perdendo mais e mais terreno. Os humanos idiotas continuam a pensar que se puderem “limpar” o solo, terão uma terra maravilhosa para a agricultura, sem nem pensar

que é a floresta que preserva o solo. E assim a guerra na Amazônia fica cada vez mais tensa e, a cada ano, mais Garou morrem. O chefe de guerra é um dos Fenrir, o que impede as Amazonas de Diana de desistir da briga. Tenho ouvido, no entanto, que a resposta usual do chefe para um desafio é: “diga-me porque você pensa que pode fazer melhor”. Uma vez que poucos jovens ao menos lhe apresentam boas respostas, ele considera isso o fim do desafio.

Uma das mais importantes guerreiras na Amazônia é Electra Escudo-Virgem, uma Galliard que deseja preservar as histórias da guerra. Aplaudo seus nobres esforços e o sucesso que tem tido em interagir com os povos nativos, mas, se não vencermos a guerra, não vai importar muito quão bem as histórias foram preservadas.

## ***América do Norte***

Fora minha casa, na Itália, este é o lugar onde gastei muito de meu tempo. Estudei na América, e ainda me espanta a liberdade fora do comum que os cidadãos têm, e a maneira como eles escolher desperdiçá-la.

As mulheres sofrem ali, verdade, e o sofrimento não é sancionado pela lei, como é e outros países. Uma mulher estuprada pode tomar uma ação legal contra seu agressor – mas muitas não o fazem. Muitas acreditam que as cortes nada farão – e se seus agressores são ricos e privilegiados o suficiente, é uma triste verdade. Estupros regulares são um fato da vida em campi universitários, e os líderes de fraternidades, técnicos e educadores fazem vistas grossas, com medo de ofender os alunos. Uma esposa agredida pode abandonar seu marido – mas muitas vezes ela fica, acreditando que ele irá, de alguma forma, mudar. É uma visão otimista maravilhosa, e algumas vezes, verdadeira, que uma pessoa – um homem – é capaz de mudar. Mas quantas surras são necessárias para toda a probabilidade ir para o ralo?

E isso ainda não é o pior sobre o país. Anúncios e celebridades mostram mulheres magérrimas e com aparência doente sendo adoradas e geralmente desfrutando a vida. Assim, jovens são forçadas a sentirem-se anormais e a odiar seus corpos. A igreja despreza a sexualidade para todos os fins exceto procriação – e as mulheres aprendem a temer seu poder sexual. E não podemos simplesmente atacar os escritórios de publicidade uivando o Hino de Guerra. As mudanças necessárias deveriam ser feitas em uma mulher por vez, e não temos os anos necessários para isso.

## ***Austrália***

As Fúrias podem ter se aliado com os Senhores das Sombras na Europa, mas a Austrália



## ***Leis das Fúrias Negras***

*Carlotta adiciona à Lítania:*

Symon explicou a Lítania e como ela se relaciona conosco muito bem, mas deixe-me adicionar umas poucas “leis” que as Fúrias consideram tão importantes quanto.

- **Mulheres não Sofrerão Abuso:** As mulheres são, em média, mais fracas fisicamente que os homens. Isso significa que algumas vezes elas precisam de proteção. Não preciso lhe dizer quem deve provê-la.

- **Lembre-se de Seus Pais:** A menos que eu tenha perdido um grande evento teológico, não houve muitas concepções imaculadas recentemente. Isso significa que você nasceu de um homem e de uma mulher. Não importam seus sentimentos pessoais sobre os homens, eles são e sempre têm sido uma das metades da equação. Um homem não é mau apenas pelo fato de seu sexo; acreditar nisso não é melhor que considerar a mulher como “o sexo frágil”.

- **Treine o Fraco; Proteja o Indefeso:** Você se lembra da diferença, não? Pessoas fracas produzem mais pessoas fracas e, uma vez que a humanidade não tem um método de seleção natural, é nosso dever tentar corrigir suas fraquezas o melhor que pudermos.

- **Mantenha os Locais Selvagens Puros:** Este tem um significado tanto simbólico quanto literal. Algumas Fúrias interpretam isso como “proteja sua sexualidade”: isso é, não ceda facilmente. Outras acreditam que seja apenas um lembrete para guardar os caerns e outros locais igualmente sagrados. Acredito que signifique os dois, e mais ainda; as mulheres carregam muitos segredos e nossa conexão com a Mãe é algo que os homens podem até compreender, mas jamais sentir. Acredito que este édito é um lembrete do que é ser uma mulher.

sageiros ou oferecendo hospitalidade ou um lugar para descansar. A ilha que abriga nossa seita é, de fato, legalmente pertencente a um grupo de *strega* que vivem no continente, mas tenho certeza que você sabe disso. Apesar de nossos números terem caído, você sempre pode encontrar irmãs aqui, nas ilhas gregas. Se as lendas forem verdadeiras, o Cálice Interno vive em uma das muitas ilhas do Mar Egeu, cuidando de um poderoso, mas bem escondido caern – não muito longe da seita que lhe está hospedando, imagino. Claro, todo mundo conhece um monte de lendas sobre o Cálice Interno.

As seitas da Grécia realizam ocasionalmente assembleias abertas a todas as Fúrias Negras. Se tiver a chance – e você provavelmente terá, visto que você é nativa destas ilhas – sugiro que compareça. Primeiro, deixarei que se divirta com os rituais das Fúrias, ouça suas canções, dance e uive com suas irmãs e seja realmente uma filha da

Wyld. Segundo, isso lhe dará uma idéia melhor sobre as Bacchantes porque, embora nem todas de nós pertençamos àquele círculo em particular, todas nós carregamos sua fúria. Nem todos os nossos rituais são puros e alegres; uma boa parte deles é sangrento. Algumas pequenas vilas na Grécia ainda mantêm os peitoris de suas janelas com ervas especiais para manter os lobos afastados, e trancam fortemente suas portas quando ouvem nossos uivos. Algumas vezes, como com Actaeon, um jovem se enche de coragem e segue os ruídos. Como àquele infeliz caçador, lhe é ensinada uma curta e brutal lição a respeito de não se meter onde não é chamado.

## ***Os Balcãs***

Há algo ali, algum horrível tipo de servo da Wyrms que leva as pessoas destas terras a tomarem as horríveis atitudes que tomaram. Eles parecem querer liberdade, mas os campos de estupro e outras atrocidades que se espalharam por lá não são o caminho para a liberdade. Algo está compelindo os cidadãos a estes males pois, não posso acreditar que eles tenham feito tudo isso por si mesmos.

E ainda, sou forçada a encarar a possibilidade de que a única causa para o sofrimento dos Balcãs é a estupidez humana. As Fúrias Negras e os Senhores das Sombras hoje trabalham juntos para encontrar a causa, mas a fonte não aparece. Seria mais fácil para todos nós se um espírito da Wyrms, não importa o quão poderoso fosse, aparecesse e clamasse a responsabilidade. Quanto tempo o mundo pode durar se os humanos continuarem fazendo o trabalho da Wyrms, e com tal entusiasmo?

## ***Ásia***

Os únicos Garou nativos do extremo oriente, que eu saiba, são os Portadores da Luz. Nunca tive a chance de falar com um destes Garou, e agora pode ser que não tenha mais. Considerarei isso uma vergonha, pois pouco sei sobre o que acontece na Ásia. Ouvi histórias de meninas afogadas logo ao nascer e sobre horríveis rotas de comércio de escravos – mas nada das Fúrias que vivem lá.

**Ametista acrescenta:** Ouvi dizer que na Ásia, outras Feras pode juntar-se a matilhas de Garou, e que elas respeitam os Garou, ao invés de temê-los ou odiá-los. Pode ser verdadeiramente estranho juntar-se a uma matilha com um lagarto ou uma raposa!

## ***O Oriente Médio***

Vejo pela sua expressão que você não ouviu boas coisas sobre o oriente médio. Nunca me aventurei por lá e tudo o que posso lhe dizer é que



é outro assunto. Pouco mais de vinte Fúrias vivem lá, muitas delas no Protetorado Ilha dos Cangurus. Além destas você poderá encontrar uma Fúria ou outra em outras terras e em outras seitas. No entanto, os fantasmas dos Bunyip assassinados pairam na Umbra da Austrália, e as Fúrias participaram de suas mortes junto com as outras tribos (menos os Filhos de Gaia, eles dizem). O tempo pode enfraquecer a memória, mas ainda temos sangue em nossas garras. Lembre-se disso se um dia você for para a Austrália.

## ***A Umbra***

**Ametista fala da Umbra:** Carlotta me deixou falar sobre o mundo espiritual, o que é apropriado uma vez que não sou apenas uma lupus, mas uma Theurge também. Talvez os anciões de sua seita tenham lhe falado sobre os Reinos Umbrais, não? Bom, então tenho apenas que dar umas pinceladas sobre alguns dos lugares mais importantes.

Primeiro de tudo, qualquer Reino que ainda for da Wyld e puro é importante para nós. Pangéia nos fez esquecer nossas dificuldades tribais por um tempo, enquanto ainda era livre e selvagem. O Coração da Wyld, algumas vezes chamados Reino do Fluxo, é um lugar comum para Fúrias realizarem buscas. Algumas Fúrias hominídeas precisam entender a beleza da Wyld – ou então algumas Bacchantes que tenham ido longe demais em suas

farra precisam ser atiradas ao caos e forçadas a nadar contra ele. É duro, mas é um bom exercício.

O reino lar das fúrias é... lar. Não existe outro meio de descrevê-lo. Mesmo se nunca tivermos visto a Grécia, as Fúrias sentem que estão no lugar certo quando entram nele. Se você tiver muita sorte, você será convidada para uma assembléia no reino-lar, embora, eu lhe advirta, elas podem tornar-se muito selvagens... e sangrentas. Enquanto Carlotta diz que o Cálice Interno supostamente encontra-se em uma das Ilhas Gregas no Reino, eu penso que elas encontram-se em nossas terras natais tribais.

Finalmente, há outro reino que visitamos com frequência: Atrocidade. Já estive lá, irmã, e se você pensa que as coisas estão ruins na terra... você está certa. Cada crime de homem contra mulher está lá para ser visto, logo se você precisar de uma prova de que você precisa tomar uma ação contra um homem em particular, dê uma olhada ali. Apenas lembre-se de que tudo o que você viu em Atrocidade *já aconteceu*. Se você tentar encarar tudo o que vir como se estivesse acontecendo agora, você ficará louca. Eu vi uma Fúria correr de emanação em emanação, tentando acabar com o terror. Perdemos o rastro dela – ou ela ainda está por aí ou está perambulando por algum dos lugares da Umbra.

## As Tribos

As outras doze tribos – das quais onze atualmente formam a nação Garou – têm seus próprios costumes e pontos fracos. Agora me lembrei que tenho... aqui está.

Este transcrito é simplesmente a opinião de duas Fúrias de acordo com suas experiências e opiniões a respeito das outras tribos. Leia, mas lembre-se que as Fúrias Negras raramente pensam da mesma forma. Isso é verdade para os assuntos mais triviais (qual banda local é a melhor) até os mais importantes (qual membro da Tríade é o maior adversário?). Consequentemente, falando da opinião das Fúrias sobre as outras tribos, decidi que seria mais realista apresentar duas opiniões. A primeira é de Cara, uma jovem Fúria Amazona de Diana. A segunda é de Konstantina, uma Fúria mais velha, membro do Templo de Artemis. Nenhuma delas fala como a “média” das Fúrias Negras, mas você pode triangular uma opinião tribal média. Nem Cara nem Konstantina são infalíveis, claro, e nós três podemos interferir no tempo certo para dar nossas opiniões.

### Roedores de Ossos

**Cara:** Eles moram nas cidades e trabalham com os Andarilhos do Asfalto, Ratkin e espíritos da Weaver. Não confio neles. Eles são cães, pelo amor de Gaia, é como se eles jamais tivessem sentido o cheiro de uma mulher limpa antes. Que parte de “Não cruzarás com outro Garou” estes porcos não entendem? Evite-os se puder.

**Konstantina:** Não deixe que seus comportamentos e maneirismos idiotas lhe enganem. Estes caipiras lixeiros têm contatos em toda cidade. Eu os evito sempre que posso mas, se não tenho outra opção e preciso de informações em uma cidade, procuro-os. Claro, esta informação nunca é barata.

**Symon interfere:** Cara parece achar que os Roedores de Ossos e os Ratkin são amigos do peito. Fora o fato de os dois grupos cultuarem o mesmo totem, não tenho razões para acreditar que os dois grupos tenham qualquer contato real, não mais do que tenho para acreditar que uma matilha que siga a Pantera é procurada pelos Bastet.

### Filhos de Gaia

**Cara:** Geralmente eu desprezaria estes caras – somos uma *raça guerreira*, ninguém disse a eles? Mas aí ouço que uma irmã de minha seita teve um bebê macho que passou pela primeira mudança recentemente e que os Filhos de Gaia o adotou sem pensar duas vezes, sem nem mencionar que lhe devemos algo ou pedir ajuda para criar a criança. Começo a acreditar que os Filhos pode ser mais necessários à guerra do que pensei...

**Konstantina:** São nossos maiores aliados, mais fortes em batalha do que muitos pensam. Eles podem dar a outra face para bater várias vezes, mas quando decidem erguer a mão para parar um golpe, sua determinação é incomparável. Seus inimigos arrependem-se rapidamente.

### Fianna

**Cara:** Oh, Gaia, mais cães. Bêbados, ainda por cima. São como os Roedores de Ossos, mas com roupas limpas e morando em casas que não são feitas de lixo. Suponho que lutam bem, mas aquela coisa de “bch e begorrah” que alguns deles usam para pegar garotas americanas impressionáveis simplesmente tem de acabar.

**Konstantina:** Os Fianna são ferozes e apaixonados; seu gosto pela vida os faz aliados valiosos na guerra contra o Grande Destruidor. Alguns deles beber um pouco às vezes, mas prefiro tê-los conosco do que contra nós.

**Opinião de Ametista:** Tenho um companheiro de matilha Fianna. Uma vez, precisamos obter um segredo de um humano que trabalhava para uma companhia chamada “Avalon”, e ele encontrou o cara em um bar e bebeu com ele até que ele contou ao meu companheiro de matilha o segredo. Ele não usou um Dom por medo de atrair malditos – tínhamos visto muitos na área. Os Fianna têm habilidades que devemos respeitar.

### Crias de Fenris

**Cara:** Uma de minhas irmãs de matilha “nasceu” na tribo dos Crias de Fenris no norte de Minnesota. Um monte de idiotas sem par. Durante sua infância, ela resistiu a todos eles e, depois de sua primeira mudança, pôde encarar todas as brigas com filhotes machos, mas nunca conseguiu ser respeitada. E as fêmeas da seita insistiam em lhe dizer que ela estava fazendo um mal trabalho. Ela sofreu dez anos de abuso antes que lhe fora permitido falar. Ela está muito melhor agora que juntou-se a nós, e uns poucos Crias de Fenris têm as cicatrizes de batalha como evidência.

**Konstantina:** São cães vergonhosos. Seu comportamento durante e após a segunda guerra mundial foi realmente abominável; eles usaram a guerra para roubar caerns de Garou que estavam ocupados lutando contra os Wyrmlings da terra natal dos Fenrir para defender seus locais sagrados. Deve haver Crias de Fenris honrados em alguns cantos do mundo, mas em minha vida toda só encontrei uns poucos.

**Carlotta acrescenta:** Desejaria realmente poder discordar de minhas irmãs, mas eu, também, não tenho visto nada além de violência e bravatas dos Crias. Eles parecem sentir que somos antíteses, o que é certo é que ambas as tribos *deverão* sangrar se tivermos que vencer a guerra.

## **Andarilhos do Asfalto**

**Cara:** Nada contra os Andarilhos do Asfalto. Alguns deles são meio estranhos com sua obsessão com bugigangas eletrônica e coisas do tipo – continuo ouvindo rumores de Andarilhos do Asfalto com implantes eletrônicos, e não posso imaginar espíritos concordando com isso. Mas eles são muito úteis se você precisa ir para às cidades. Eles têm dinheiro, lugares para ficar, conhecem bons lugares para festejar, têm acesso a armas, explosivos, armadura corporal e – bem, você entendeu.

**Konstantina:** Nos velhos tempos, quando os Andarilhos do Asfalto viviam nas cidades porque era o meio mais fácil “manter as etiquetas” em milhares de humanos, eles serviam um bom propósito. Hoje, não posso fazer mais que acreditar que eles se enrolaram demais na teia do Rotulador para servir Gaia. Eles podem ter bugigangas e armas úteis que nenhuma das outras tribos usam, mas eles confiam demais neles.

## **Garras Vermelhas**

**Cara:** Não tenho como me desculpar suficientemente com estes caras pelos crimes que meus parentes humanos cometeram contra eles. Pelo amor de Gaia, eu tentei. Há muito desisti. Eles têm muito ódio, e a quase extinção da sua espécie não é algo que alguém simplesmente põe uma pedra encima e esquece. Mantenho distância quando posso.

**Konstantina:** A Wyrn tenta estes Garou; eles têm tanto ódio, e sua Fúria é tanta, que eles beiram as portas de Malfeas. Valha-nos Gaia se tivermos que perdê-los para a Espiral Negra; eles podem não ser muitos, mas perdê-los logo depois da perda dos Portadores da Luz seria um golpe do qual a Nação Garou pode não se recuperar.

## **Senhores das Sombras**

**Cara:** Você sabe que os Crias de Fenris gostam de dar a impressão de que eles vão entrar em frenesi e comer sua cabeça a qualquer momento? Os Senhores das Sombras gostam de dar a impressão de que eles fugirão e lhe matarão durante seu sono em uma tarde qualquer.

**Konstantina:** Parece que temos uma nova aliança com os Senhores das Sombras aqui, na Europa. E eles não são os Senhores das Sombras dos quais ouvíamos histórias. Eles patrulham conosco nos Balcãs, lado a lado, e trabalham com nossas matilhas como iguais. Eles trabalham para encontrar a origem da Wyrn tão ferozmente quanto nós. É levemente tranquilizante. Começo acreditar que a propaganda dos Presas de Prata sobre eles estava errada, ou talvez eles tenham uma carta escondida na manga.

**Symon Adverte:** Ninguém jamais se identifica como “diabólico”. Os Senhores das Sombras não agem de acordo com o estabelecido apenas porque gostam. Eles têm um plano, e eu tremo só em pensar que ele parece envolver as Fúrias.

## **Peregrinos Silenciosos**

**Cara:** Acho estes caras interessantes só porque eles falam pouco. Quando eles comentam algo ou é com uma piada muito curta, ou com uma observação bastante perceptiva. Eles são bons companheiros de viagem; é pena que eles não escolham um lugar para ficar e juntem-se às nossas seitas. Precisamos de mais Garou como eles.

**Konstantina:** Alguns Peregrinos Silenciosos querem dinheiro ou favores em troca de compartilhar a informação que trazem de todos os cantos do mundo. Não recuse, filha. Pague. Você ganhará muito mais do que pediu. Os Peregrinos Silenciosos são aliados preciosos.

## **Presas de Prata**

**Cara:** Não conheço nenhum Presas de Prata que tenha menos de trinta e cinco anos. Acho que o sangue já está tão diluído por aqui para que o Falcão aceite os mais jovens. Os que conheço são admiravelmente bravos em batalha, mas nem sempre são coerentes ou úteis fora de uma luta. Alguém deveria dizer ao Falcão para abrir um pouco as pernas – tenho certeza de que existem Presas de Prata jovens, mas muito poucos, pelo que posso ver.

**Konstantina:** Eles ainda comandam a Nação Garou e o Rei tem minha lealdade – depois de Gaia e do Cálice Interno, claro. Quando os Presas de Prata são coerentes e diretos, eles são os Garou das lendas: brilhantes, honrados e ferozes. Só lamento que eles sejam coerentes e diretos muito poucas vezes.

**Carlotta acrescenta:** Muitos líderes nacionais são ridicularizados sem misericórdia, porque cada erro que eles cometem está exposto para o mundo ver. O fato é: nenhuma das tribos tem uma história imaculada, a história dos Presas de Prata é apenas mais conhecida. Dito isso, devo admitir que ultimamente eles parecem um pouco... instáveis.

## **Uktena**

**Cara:** Os Uktena parecem-se com o resultado de um pesadelo de Klansman: pele provocantemente morena média com feições de todos os seis continentes na mesma face. Os Uktena que conheço são bons amigos e aliados valorosos.

**Konstantina:** Muito tempo trabalhando com forças além de seu controle macularam este povo,



se é que minha opinião importa. A primeira coisa a fazer se você quiser saber o que os Malditos da área estão tramando é falar com um Uktena. A última coisa a fazer é perguntar-se onde eles conseguiram a informação. Use-os quando puder, mas nunca confie nem conte com eles.

**Symon reclama:** Malditos oportunistas. Na Guerra das Lágrimas, eles lutaram contra os Bunyip como todos os outros, e então tomaram um monte de seus caerns. Você encontrará caerns na América (do Norte e do Sul) que antes pertenciam a outras Feras e agora estão seguros nas mãos dos Uktena. Não vou dizer que eles planejaram isso tudo, mas eles ainda não pararam.

## **Wendigo**

**Cara:** Os Wendigo me lembram os Garras Vermelhas de várias maneiras: claro, eles estão fofos, mas ainda assim são imbecis. Eles poderiam ser aliados fantásticos na luta contra a Wyrm se eles pudessem engolir seu orgulho por um minuto ou dois.

**Konstantina:** Aqui, no Velho Mundo, não encontramos muitos Wendigo. Eles são insulares e devotados à sua terra natal. É algo que aprecio, claro, mas é uma visão um tanto míope com o Apocalipse logo ali na esquina. A Wyrm devorará as Terras Puras, também, espíritos dos ventos. Em tempo, eles são bravos e ferozes; ótimas qualidades para ter ao seu lado.

## **Portadores da Luz Interior**

**Cara:** Nunca conheci um Portador da Luz. Não tenho certeza sobre qual é a deles.

**Konstantina:** Os Portadores da Luz sempre estiveram entre dois mundos. É decepcionante que eles tenham escolhido abandonar este para servir melhor às suas percepções das necessidades do mundo. Espero que seus novos aliados na Ásia entendam o que eles estão ganhando.

## **As Raças**

Por muito tempo, pensamos que todos os outros metamorfos estavam mortos – ou derrotados. Mas agora os rumores são tão persistentes que parece que muitos deles conseguiram agüentar até aqui, e que eles podem ser nossos aliados mais uma vez. África, Austrália, a Amazônia... recentemente, parece que as brechas que dividiam as Feras podem estar fechando, de vagar, mas certamente estão. Se isso for verdade, então todas as crias de Gaia podem muito bem encontrar uma chance de unirem-se novamente. Só espero que isso ocorra a tempo.

## **Ajaba**

Uma vez encontrei uma Fúria que dizia ter falado com um metamorfo guepardo, que lhe falou sobre uma raça de metamorfos hienas. Estes “Ajaba”, ela disse, autodefiniam-se “aqueles que escolhem a quem matar” – um título pretensioso – e afirmou que eles estavam mortos, pelo menos. Uma história estranha, pensei, mas não mais que algumas lendas urbanas.

E então, no ano passado, descobri que a porta para as estantes tinha sido forçada e os livros revirados. O intruso aparentemente encontrou o que queria, e havia rastros curiosos levando para fora da sala. Depois de limpar tudo, descobri que tudo o que havia sumido era o diário manuscrito de um missionário que viajou pela África, onde estavam registradas suas experiências com uma tribo que vivia aterrorizada por um demônio chamado Seb-at-Al. Se não me engano, o demônio costumava tomar a forma de uma grande hiena e levava da tribo moças para servir como concubinas para seus seguidores. Coincidência, eu espero.

## **Ananasi**

Claro que você deve ter ouvido a história de Arachne, a orgulhosa tecelã que desafiou Athena para uma competição que decidira quem era a melhor com o tear... e perdeu. Como punição por sua ousadia, Athena a transformou em uma aranha. Não tenho idéia de qual a moral desta história, mas ouvi que os sobreviventes do povo aranha estão chateados com algo...

## **Bastet**

Enquanto algumas Fúrias reverenciam a Pantera como seu totem, as Feras-gato nunca foram realmente aliados próximos. Creio que talvez seja devido ao seu papel não ser bem definido – somos guerreiros, os Corax são os observadores, e o que, afinal, fazem os Bastet? Na melhor das hipóteses eles parecem supérfluos.

No entanto eles aprenderam muitos segredos que perdemos. Fazê-los revelar estes segredos, todavia, normalmente exigem mais esforço do que eles valem.

## **Corax**

Os corvos tem um relacionamento mais próximo com os Crias e os Fianna do que conosco, mas eles ocasionalmente visitam as Fúrias. Seus maiores guerreiros são fêmeas, o que nos faz de gostar delas de certo modo. Se tiver a oportunidade de conhecer um Corax, tire o máximo da experiência e aprenda o que puder.

## **Gurahl**

Estou de luto pelos homens-urso. Embora eu não diga isso frequentemente, a estupidez que levou ao assassinato deles só poderia vir de um homem – um rei. Penso que uma rainha de nossa tribo teria deixado-os para trás.

**Symon discorda:** Claro, nenhuma tribo está isenta de ter lutado a Guerra da Fúria. Lamento por isso, mas é verdade.

**Ametista oferece esperança:** Encontrei uma irmã que disse que sua matilha seguia o totem do Urso, e o Urso lhes pediu para cuidar de seu povo. Talvez não estejam todos mortos.

## **Mokolé**

Os mitos gregos estão repletos de dragões: Ladon, Typhon, Python, Hydra e assim por diante. Eles nunca são invocados papéis favoráveis; muitos deles só existem para que um herói os mate. Por isso, penso, é mais uma razão para que façamos paz com os Mokolé. Todos sabemos que as lendas falam mal bruxas e lobisomens, e o quão precisas estas lendas são.

## **Nagah**

Supostamente os Nagah têm fortalezas no Egito, juntamente com os Peregrinos Silenciosos. Talvez eles tenham ficado quando os Silenciosos fugiram, talvez os Garou tenham matado todos eles na Guerra da Fúria. Não posso lamentar sua morte sem saber mais sobre quem eles eram, no entanto, acho curioso que tão poucas histórias sobre os homens-serpente tenham sobrevivido.

## **Nuwisha**

Uma vez vi um homem aproximar-se de uma matilha de Fúrias Negras e saudá-las dizendo “Olá, meninas!”. Claro, elas o cercaram ameaçadoramente; ele nem se importou. Elas lhe deram uns empurrões; ele não perdeu seu sorriso. Finalmente, uma delas perguntou-lhe o que ele queria dirigindo-se a elas de maneira tão desrespeitosa. Ele apenas deu um sorriso ainda mais largo e perguntou se elas eram mesmo meninas. Nenhuma delas sabia o que responder. Afinal, se dissessem “não”, estariam renegando o seu sexo. Se dissessem “sim”, passariam por idiotas. Não lembro de nenhuma delas responder, mas o Nuwisha continuou sua caminhada, deixando-as confusas e frustradas.

**Symon Rosna:** É por isso que não gosto dos homens-coiote. Estes joguinhos estúpidos que eles fazem deveriam ensinar, mas normalmente eles enfurecem ou machucam. Nunca gostei de jogos educativos, e não gosto da idéia de apertar a cam-

pinha de alguém só para ensiná-lo a não atender. Você pode perder sua cabeça fazendo isso com a pessoa errada.

## **Ratkin**

Symon mencionou antes que os Ratkin dividem o totem – e pouco mais – com os Roedores de Ossos. Tudo o que sei é que o povo roedor Ratkin espalha doenças e miséria e, embora reconheça que doença às vezes é uma forma necessária de controle populacional, isso não diminui o horror para aqueles que tenham que sofrer por ela. Não tenho idéia de quantos Ratkin existem atualmente, mas não confio em nenhum deles.

## **Rokea**

Nunca vi um homem-tubarão, e espero nunca ver...

**Anxi interrompe:** Homens-tubarão? Estranho – durante a última celebração eu fui para um penhasco onde poderia ver o mar. Pude ver um cardume de tubarões nadando para longe da ilha, mas eram todos diferentes – um era um cabeça-de-martelo, mas os outros não. Você acha que poderia haver Rokea nos arredores de Écube?

## **Os Outros**

Tudo é possível, pequena irmã. Outras criaturas dividem conosco um mundo não visto, e isso obriga-lhe a saber um pouco sobre eles. Ouça com atenção.

## **Vampiros**

Os sanguessugas têm o domínio das cidades. Deixe os Andarilhos do Asfalto e os Roedores de Ossos iludirem-se o quanto quiserem: os vampiros prosperam nas cidades, escondendo-se entre as massas humanas. Nós – os Garou – ajudamos as coisas acontecerem deste modo assustando os humanos de modo que eles construíssem suas cidades cada vez mais fortes e mais defensivas. Os vampiros instalaram-se nelas e alimentaram-se deles secretamente, e assim fazem até hoje.

Os vampiros apoiam qualquer tentativa dos humanos de destruir e pavimentar o mundo natural. Isso torna mais fácil para eles conseguir alimento. A América têm um grande número de vampiros, alguns dos quais andam em matilhas e podem fazer frente até mesmo aos Garou em batalha. Na Europa, a quantidade é menos mas os sanguessugas são mais velhos e poderosos. Suas magias podem escravizá-lo e alguns Garou, ouvi dizer, voltaram-se até mesmo contra suas matilhas para lutar por seus mestres mortos vivos. Este tipo

de escravidão é inconsciente e qualquer Garou que caia em tais laços deve ser libertado, de um jeito ou de outro.

## **Magos**

Nem todos os feiticeiros humanos são ruins; há alguns *strega* entre eles, e há magos que respeitam as leis de Gaia. Muito mais freqüentemente, no entanto, eles olham para os presentes que Gaia nos deu e vêm “ingredientes” ou “recursos” ao invés de espíritos.

**Ametista interfere:** Magos são perigosos e ignorantes! Minha matilha encontrou um grupo deles vivendo na América, e eles tinham uma Fúria Negra vivendo entre eles. Quando ela mudou de forma, eles a convenceram de que ela estava possuída e a trancaram em seu quarto, e começaram a lançar magias sobre ela para impedi-la de mudar. Quando a encontramos, ela estava em uma Harano tão profunda que tivemos que levá-la pela Umbra até nossa terra natal para trazê-la de volta! Todos os magos eram mulheres, mas elas não entendiam e quase mataram nossa irmã. Cuidado com magos, Anxi, porque eles têm poder, mas não sabem como usá-lo.

## **Fantasmas**

Os espíritos dos mortos nem sempre descansam facilmente. Apesar de os Peregrinos Silenciosos sabem mais sobre isso do que eu, posso dizer que uma mãe que morra na dor do parto ou uma mulher que morra espancada podem muito bem ficar por aqui, procurando por esperança ou vingança. Se for possível, dê a estas pobres assombrações o que elas querem e ajude-as a encontrar paz.

Claro, do mesmo modo, algumas vezes os

homens que matamos preferem ficar por aqui. Infelizmente não podemos matá-los duas vezes.

**Symon adverte:** Os mortos não estão mais ficando no solo. Um Peregrino Silencioso que recentemente passou a noite em minha seita contou histórias sobre mortos saindo da sepultura e caçando humanos que os prejudicaram. Então, Carlotta, pode ser de fato possível “matá-los duas vezes”.

## **Fadas**

Os sátiros são raros nestas sombrias noites modernas, mas eles estão por aí. Alguns são uns porcos, dizem, mas mesmo assim, podem ser muito sedutores. Lembre-se que o povo dos sonhos são ainda menos propensos que os homens normais a estarem do seu lado quando você acordar pela manhã e planeje seus encontros de acordo, caso deseje entregar-se.

## **Retorno**


Conforme Carlotta fala, Anxi nota que Symon desapareceu. Antes que ela possa abrir a boca para perguntar onde ele foi, Ametista esvai-se de sua vista, com um sorriso lupino ainda em seu focinho.

Anxi olha para Carlotta, confusa e com medo. Carlotta sorri, e acena para ela. “Nos veremos de novo, irmã”, ela diz. “Esteja pronta – você pode ter algo a me ensinar quando isso acontecer”. E com isso, ela e a biblioteca desaparecem.

Anxi acorda ao lado do lago ao cheiro de carne assando. Ela espreguiça-se, e então muda para a forma de lobo e inala profundamente. Coelho, ela conclui, e percebe que dormiu ao lado do lago o dia todo. Ela corre na direção do cheiro – ela tem muito a perguntar aos anciões.







## Capítulo Três: *De Virgem a Velha*

A mulher é a aliada natural da mulher.  
– Eurípedes

Apesar das opiniões contrárias daqueles que as menosprezam, as Fúrias Negras são qualquer coisa, menos uma tribo homogênea cheia de “guerreiras chuta-traseiros”. Há diversas ferramentas que você, como jogador, pode usar para diferenciar personagens aparentemente idênticos, digamos, duas Philodox Fúrias Negras hominídeas. Uma das formas mais eficazes de fazer isso é a aplicação correta de Antecedentes, campos, Dons e rituais.

### ***Antecedentes***

Muitos antecedentes podem ser adaptados para adequarem-se a um personagem Fúria Negra em particular. Abaixo seguem algumas maneiras de fazê-lo; claro, não é um guia geral ou algum tipo de restrição. Você pode criar seu personagem como achar melhor, deixando isso servir como inspiração para suas idéias.

### ***Aliados***

Fúrias Negras que oriundas de outras tribos freqüentemente têm aliados Garou em sua tribo de “sangue”; podem ser parentes de sangue ou apenas amigos que a Fúria fez em sua antiga vida. Claro que os aliados não precisam ser Garou; muitas Fúrias são membros de grupos como o Greenpeace, logo elas muitas vezes têm aliados neles.

Os aliados das Fúrias raramente são membros de outras raças sobrenaturais; apenas o povo das fadas tem algum tipo de afinidade com a Wyld, mas eles nem ao mesmo reconhecem esta palavra. Pior, eles parecem viver sob um regime ultrapassado e repressivo. Mesmo aqueles que não vivem sob estas regras são terrivelmente difíceis de encontrar, quanto mais de se fazer amizade.

### ***Ancestrais***

Certamente valeria a pena decidir de que períodos da história são os ancestrais do personagem. Aquelas que viveram nos primeiros dias, as Primeiras Filhas, seriam difíceis de contatar ou ceder vantagens. Como espíritos totens, elas são terrivelmente ocupadas – e além disso, o espírito de uma Fúria Negra que viveu antes das civilizações seria de pouca ajuda para personagens modernos. Por outro lado, Fúrias da Era Dourada de Atenas normalmente sabem muito sobre localizar violadores e destruí-los, enquanto uma enfermeira da época da Grande Guerra é provavelmente habilidosa em lidar com dano agravado de armas químicas.

### ***Contatos***

Fúrias que têm contatos apenas entre abrigos para mulheres, grupos de apoio a vítimas de violência e do internato feminino local é o cúmulo do clichê. As Fúrias Negras são, de muitas manei-

ras, pessoas. Elas tratam com membros de todos os grupos e classes em um dia comum; a bartender de um bar de motociclistas locais tem informações muito mais úteis e interessantes quem um professor enclausurado. Contatos na comunidade feminista local certamente são apropriados para um personagem cuja história implica neles, mas não deixe isso virar uma rotina.

## **Fetiches**

A arma fetiche mais comum entre as Fúrias não é a klaive, mas o labrys, um machado de guerra com duas lâminas que se diz ter sido a arma favorita de Isthmene nos primeiros dias da tribo. Muitos dos fetiches mais poderosos da tribo (Fetiche 4 e 5) datam da era dourada das Fúrias na Grécia e Mycenae, e tendem a ter um estilo Egeu bem distinto. Muitos artefatos de metal daqueles dias são de bronze, ao invés de aço, mas como itens encantados, eles raramente sofrem por sua composição.

Os fetiches das Fúrias modernas são ferramentas práticas (tais como a lanterna de Diana de "Unidade em Concerto") assim como artefatos sagrados. Muitas destas ferramentas são utilizadas para ajudar as Fúrias a encontrar e destruir transgressores das leis de Gaia – não somente criaturas da Wyrms e da Weaver, mas estupradores humanos e amorais empresários que cometem assédio sexual.

## **Parentes**

Como todas as tribos, salvo os Garras Vermelhas, os Parentes das Fúrias Negras são geralmente humanos; os poucos Parentes lupinos que as Fúrias têm são cuidadosamente procurados e apreciados. Parentes das Fúrias Negras são muito mais comumente adeptos de Gaia do que seus vizinhos, o que significa que seus laços com comunidades cristãs e islâmicas são meio tensas. Por outro lado, tais comunidades não se surpreenderiam ao ver pessoas estranhas (como uma matilha típica de Garou) perambulando por suas terras.

## **Mentor**

As mentoras das Fúrias Negras normalmente são Velhas, apesar de algumas Mães tomarem Cliaths sob suas asas. Velhas em atividade (que não são raras) são certamente mais capazes em batalha do que suas irmãs mais decrépitas, mas elas são menos hábeis a ter um papel de responsabilidade, uma vez que elas ainda mantêm seus próprios deveres. Velhas que tenham se "aposentado" do serviço ativo – devido à idade ou à fraqueza – são mais disponíveis para instrução e aconselhamento, mas normalmente são incapazes

ajudar uma Fúria mais jovem em batalha.

As Fúrias podem ter mentores de outras tribos – alguns impuros fazem isso, possuindo mentores na tribo de seus pais – mas quase sempre estes serão Garou fêmeas. Uma jovem Fúria Negra de qualquer sexo tomar um macho como mentor seria como um bofetão na cara de muitas Fúrias mais velhas.

## **Raça Pura**

Fúrias com altos níveis em Raça Pura tendem a ter uma pêlos lustrosos e negros na forma de lobo, e feições mediterrâneas na forma hominídea. Aquelas com níveis muito altos tendem a causar desconforto em machos humanos somente por ficar perto deles, mas isso provavelmente só ocorre com aqueles que já tenham tendências a sentirem-se desconfortáveis perto de mulheres fortes. Raça Pura não leva necessariamente ao sucesso social entre as Fúrias, como faria em tribos como os Presas de Prata.

## **Recursos**

O nível de Recursos de uma Fúria Negra varia pela localização, campo e política; é difícil fazer generalizações sobre este Antecedente. Fúrias conservadoras são mais inclinadas a investir em regiões virgens e selvagens, para ajudar a mantê-las puras; as mais progressivas podem preferir ferramentas para usar na luta contra a Wyrms. Aquelas da Europa podem ter menos recursos em dinheiro e mais na forma de relíquias de família, passadas através de dúzias de gerações de Fúrias; mais isso não é um indicador confiável. Membros da Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe que vivam na igreja tendem a fazer votos de pobreza, e assim ter baixos níveis de Recursos; aquelas do campo das Desbravadoras tendem a ter poucos recursos ou propriedades imobiliárias, mas poderiam ter belos veículos cheios de truques e bastante dinheiro vivo.

Quando definir o nível de Recursos de um personagem, é sempre bom considerar a fonte destes recursos. Algumas Fúrias Negras fazem o melhor que podem para manter trabalhos diurnos, e usam a renda para sustentar-se (e a seus companheiros de matilha e seus filhos). Outras vivem como Garou em tempo integral e confiam no dinheiro de suas famílias (algumas podem até mesmo ter Parentes como parceiros que trabalham em tempo integral, com muito deste dinheiro indo para a tribo). Aquelas que vivem em áreas suficientemente virgens como Garou em tempo integral podem não necessitar de Recursos.

## **Rituais**

As Fúrias Negras conhecem dúzias de rituais



que são mantidos longe dos olhos dos Garou machos, assim como de outras tribos; mesmo uma jovem Fúria poderia aprender alguns dos rituais das Virgens, ou outro ritual mantido longe das demais tribos. Obviamente, diversos rituais compartilhados com as demais tribos são úteis para todos os Garou: o Ritual da Dedicção do Talismã é útil demais para que um homínide não o tenha. Certos *kuklos* podem considerar determinados rituais, tanto das Fúrias, quanto dos outros, especialmente úteis: as Desbravadoras, por exemplo, freqüentemente usam o Ritual de Abertura de Caern e tentam garantir que pelo menos um membro de cada matilha Desbravadora saiba o Ritual de Criação de Caern ou seu equivalente entre as Fúrias, Dar a Luz a um Caern (veja abaixo).

## **Totem**

Como membros de matilhas mistas, as Fúrias Negras podem seguir qualquer totem que as aceite. E matilhas somente de Fúrias não necessariamente têm de adotar um totem tradicional da tribo (Pegasus, uma das Górgonas, etc.). Todavia, muitas o fazem. Em tempos recentes, as Górgonas, previamente conhecidas como as Medusae, tornaram-se cinco totens diferentes, cada uma das Primeiras Filhas adotando um conjunto de matilhas por si própria. Jogadores de personagens que antes seguiam as Medusae devem adotar uma das cinco Filhas para seguir no futuro; alternativamente, eles podem preferir que o Narrador faça esta escolha para eles, confrontando seus personagens com um novo velho totem de uma vez. Veja "Totens", abaixo, para mais informações sobre isso.

As Fúrias raramente seguem totens que pensam representar a dominação masculina sobre as mulheres, tais como o Touro ou o Avô Trovão; elas também evitam totens da Weaver, como a Barata.

## **Campos e Antecedentes**

Membros de determinados campos normalmente concentram-se em Antecedentes apropriados; como acima, não deixe que a lista a seguir funcione como uma camisa-de-força, apenas use-a como melhor lhe convier.

### **• Amazonas de Diana**

Agressivas guerreira de Gaia, as Amazonas de Diana têm uma série de opções de Antecedentes disponíveis a elas; seu traço mais marcante é que elas acreditam, firmemente, que elas são iguais a qualquer Garou macho que encontram. Algumas vivem nas proximidades de um caern; estas podem desenvolver laços com a comunidade humana local e possuir os Antecedentes apropriados. Outras vagam pelo

mundo caçando a corrupção, e poderiam tomar um conjunto de Antecedentes completamente diferente.

### **• Bacchantes**

Estas irmãs primordiais gastam muito de seu tempo na perseguição e destruição de violadores das leis de Gaia. Para este fim, elas tendem a concentrar-se em Fetiches e Rituais. Seu totem é quase sempre Pegasus ou uma das Górgonas (veja "Totens", acima, para a situação atual das Górgonas). Tradicionalistas com atitudes muito elitistas, as Bacchantes tendem a selecionar seus membros entre aquelas Fúrias com altos níveis em Vida Passada e Raça Pura, apesar de estes Antecedentes não serem requisitos para ser membro.

### **• Desbravadoras**

Como mencionado antes, as Desbravadoras não têm muita conexão com a sociedade humana, e têm muito poucas posses que possam mantê-las ligadas a algum lugar por muito tempo. Como resultado, poucas têm altos níveis em recursos ou aliados. Raras são as Desbravadoras que têm o Antecedente Parentes; apesar de poderem ter muitos Parentes, as Desbravadoras não podem cultivar laços com eles. Desbravadoras normalmente têm níveis decentes em Fetiche (tesouros encontrados) e Rituais (geralmente rituais de Caern).

### **• Filhas da Lua**

As Filhas da Lua têm boas relações com seus Parentes de ambos os sexos, e muitos são capazes o suficiente para serem considerados Aliados, ao invés de "meros" Parentes – umas poucas sábias entre os Parentes das Filhas da Lua praticam magia real de algum tipo. As Filhas da Lua estão entre os mais místicos dos campos; seus membros têm altos níveis em rituais (concentrando em rituais místicos) e muitas vezes têm bons Fetiches, apesar de seus Fetiches raramente serem armas. As Filhas da Lua encorajam um bom relacionamento entre os membros jovens e velhos, e muitas Filhas jovens têm o Antecedente Mentor.

### **• Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe**

Como um grupo amplamente composto por freiras – ou por membros que se disfarçam como tal – a Ordem raramente tem membros com altos níveis de Recursos. Fetiches, do mesmo modo, tendem a não ser aceitos em tal comunidade. Os Garou da Ordem têm altos níveis de Aliados e Contatos, tendendo estes a pertencerem a comunidades humanas.

### **• Irmandade**

Membros da Irmandade têm níveis decentes de Parentes, Aliados e Contatos – sua rede de contatos na sociedade humana dá a eles liberdade para moverem-se como desejarem. Elas podem tirar algum lucro dos itens que procuram para ou-

tros Garou – apesar de nem sempre o fazerem – razão pela qual é perfeitamente racional que um membro da irmandade tenha um com nível de recursos.

#### • Templo de Artemis

Muito poucos personagens iniciantes seriam membros apropriados para o Templo de Artemis; este campo consiste predominantemente de Mães idosas ou Velhas. Tradicionalistas quase ultraconservadoras, as Fúrias mais velhas do Templo têm altos níveis em Rituais e Raça Pura. Elas raramente têm pontos em Mentor, visto que muitas vezes servem de Mentoras para jovens Garou. Seu Antecedente Totem muitas vezes é bastante alto, visto que elas sabem muito bem como aplacar os espíritos guardiões de suas matilhas.

## Dons

Gaia é generosa com Seus poderes mágicos, e Luna e Pegasus olham com amor pelas Fúrias Negras, oferecendo a elas Dons que nenhuma outra tribo possui. Aquelas habilidades listadas sob o título de “Dons de Tribo” podem ser ensinadas a membros de outras tribos (com o custo adicional normalmente associado a elas). Dos de campos e Dons dos papéis de idade, no entanto, estão disponíveis apenas às Fúrias Negras; os espíritos de Gaia que os ensinam recusam-se a ensiná-los a membros de qualquer outra tribo.

## Dons de Tribo

• **Olhos Vigilantes (Nível Um)** – Desde tempos imemoriais, as Fúrias Negras têm sido aptas a determinar a localização daqueles que violam as leis de Gaia. Tais seres (humanos, Garou ou espíritos) nem sempre são maculados pela Wyrn ou pela Weaver; como no exemplo clássico. Orestes não estava sob a influência de qualquer ser sobrenatural quando matou sua mãe Clytemnestra, mas ele quebrou as leis de Gaia ao fazê-lo. Este Dom tem sido a ferramenta das Fúrias para tais caçadas; com uns poucos instantes de concentração, a Fúria Negra que usa Olhos Vigilantes pode determinar a distância e direção aproximada do criminoso mais próximo. Este dom é ensinado por um espírito Coruja.

**Sistema:** O jogador gasta 1 ponto de Gnose e testa Percepção + Investigação (dificuldade 6). Sucessos indicam a distância e direção do violador das leis de Gaia mais próximo (a critério do Narrador). Note que este Dom não identifica o criminoso, e ele é um tanto vago: há uma margem de erro de aproximadamente 10% na distância entre o Garou e sua presa (isto é, se o violador mais próximo está a dez quarteirões de distância, o Dom poderá estar errado em um quarteirão). Uma falha crítica indica erroneamente um alvo potencial.

• **Língua de Kali (Nível Dois):** Nos dias dos antigos mitos, a criatura da Wyrn Raktabija aterrorizou o subcontinente indiano. Raktabija não poderia ser assassinado; cada gota de sangue que tocava a terra criava outro Raktabija. Logo após a batalha contra ele ter se iniciado, o campo estava cheio de Raktabijas, todos ávidos por sangue de Garou e por espíritos de Gaia. A deusa-mãe Parvati (um aspecto de Gaia) finalmente foi a campo contra Raktabija, na forma da horrível guerreira-demônio Kali. Kali espalhou sua língua por todo o campo de batalha, evitando assim que o sangue de Raktabija atingisse o solo; ela então ordenou os Garou e deuses presentes a destruir a criatura, e foi o que eles fizeram.

O Dom da Língua de Kali remove a habilidade de uma criatura de se regenerar; seus efeitos são relativamente de curta duração, mas se uma criatura é destruída enquanto o Dom está surtindo efeito, esta morte é permanente. O que a Mãe dá, a vingança da Mãe pode retirar. Este Dom é ensinado por um espírito Cobra.

**Sistema:** A Fúria deve primeiro tocar a vítima, então, o jogador gasta um ponto de Fúria e testa Manipulação + Medicina (dificuldade igual à Fúria ou Força de Vontade do alvo –3, o que for menor). Cada sucesso representa um turno pelo qual a criatura não poderá usar habilidades regenerativas, ou curar dano naturalmente: mesmo Dons de cura sobrenatural como o Toque da Mãe falharão sobre o alvo durante este período. Este dom funciona de maneira similar em humanos, Garou ou espíritos materializados; espíritos que estejam na Umbra são imunes aos efeitos do Dom, a menos que a Fúria também esteja no mundo espiritual.

• **Alimentar a Fogueira da Alma (Nível Dois)** – Cada aspecto da vida de uma Fúria tem forças diferentes: a fúria da Virgem pela dor de Gaia é incomparável e a espiritualidade de uma Velha é linda e terrível. Uma Fúria Negra Virgem pode usar este Dom para recarregar suas forças naturais sacrificando suas naturezas reprimidas. A maior força da Virgem é sua ira; ela pode sacrificar sua própria vontade e espiritualidade para alimentar este fogo intenso. Este Dom é ensinado por um espírito Carcajú.

**Sistema:** Uma Virgem usando este Dom testa Inteligência + Ocultismo com uma dificuldade igual a sua Fúria permanente; ela gasta um ponto temporário de Força de Vontade e um de Gnose, e pode readquirir todos os seus pontos de Fúria se tiver dois ou mais sucessos.

• **Vontade Essencial (Nível Três)** – A vontade de uma Mãe é inabalável quando ela não quer ceder. Ela pode sacrificar sua ira e energias espirituais para fortalecer sua força de propósito. Este Dom é ensinado por um espírito Asno.

**Sistema:** Uma Mãe utilizando este Dom testa Inteligência + Ocultismo com uma dificuldade igual à sua própria Força de Vontade; ela gasta um ponto temporário de Fúria e um de Gnose, e recupera todos os seus pontos de Força de Vontade se obtiver dois ou mais sucessos.



• **Chamas de Hestia (Nível Três)** – As Fúrias Negras reverenciam os locais sagrados da Wyld mundo afora; parte da caixa de ferramentas da tribo é o Dom Chamas de Hestia, que permite a uma Fúria Negra purificar uma pessoa, espírito ou objeto, chamuscando-o com uma chama branca, quente e espiritual. O fogo fulgura ao redor das mãos da Fúria, permitindo a ela aplicar o Dom a qualquer coisa que possa tocar. Este Dom é ensinado por um avatar de Hestia, a professora.

**Sistema:** Gaste um ponto de Gnose e teste Gnose com uma dificuldade de 8. Os sucessos permitem a uma Fúria limpar a mácula de alimentos ou água, ou curar danos de radiação, veneno ou doença a um nível por sucesso. As Chamas de Hestia duram só por um turno; no entanto, uma Fúria pode ativar o Dom e atacar um inimigo no mesmo turno. Chamas de Hestia causa um nível de dano agravado não absorvível por sucesso no teste do Dom, isso se usado contra um Maldito ou fomor em combate corpo-a-corpo.

• **Sustentar o Verdadeiro Poder (Nível Quatro)** – A Velha não tem necessidade da ira de uma criança e seus truques são suficientes para fazê-la sobreviver ao dia em que a natureza vigorosa da Mãe lhe falhar. Ela pode sacrificar seu ódio e vontade para revigorar suas conexões espirituais. Este Dom é ensinado por uma Luna.

**Sistema:** Uma Velha usando este Dom testa Inteligência + Ocultismo contra uma dificuldade igual a sua Gnose permanente; ela gasta um ponto temporário de Força de Vontade e um de Fúria, e recupera todos os seus pontos de Gnose se o teste obtiver 2 ou mais sucessos.

## ***Dons de Campo***

Como mencionado acima, os segredos dos Dons que seguem são guardados com ciúmes pelos membros dos vários campos. Enquanto não é inconcebível que uma Fúria aprenda um Dom de um campo que não seja o seu, nenhum Garou não Fúria Negra pode aprender qualquer Dom desta seção.

## ***Amazonas de Diana***

• **Tiro Certeiro (Nível Um)** – A precisão de Artemis na caçada não poderia ser igualada por ninguém; este Dom permite que as Virgens imitem os feitos espetaculares de suas tias com o arco no campo de batalha ou na caçada. Este Dom não é tão efetivo para Mães e Velhas quanto para Virgens, mas ainda dá a elas algum benefício. Este Dom é ensinado por uma Luna.

**Sistema:** Ao custo de um ponto de Fúria, você recebe um bônus de +3 para um único tiro de arco. Mães e Velhas recebem apenas +2 de bônus; é dito que Luna favorece aquelas que imitam seu próprio aspecto de Artemis. Este Dom pode ser usado em conjunto com Rajada de Flechas,

abaixo, mas pode ser usado apenas por uma flecha por turno.

• **Rajada de Flechas (Nível Dois)** – O arco de Artemis matou muitos monstros, tanto nas lendas humanas quanto nas das Fúrias; a marca da encarnação de Luna como uma caçadora virgem foi um rápido e acurado tiro com o arco. Apropriadamente, Luna ensinou suas filhas como preparar e atirar flechas mais rápido do que um humano poderia ver. Este Dom é ensinado por uma Luna.

**Sistema:** Gaste um ponto de Fúria; pelo restante da cena, o personagem recebe um tiro livre de arco (mas não de besta) por turno, sem nenhuma penalidade nos dados. Assim, o personagem pode simplesmente dar dois tiros com o arco, cada um deles sem penalidade, ou pode dar três tiros com uma penalidade de -2 no primeiro tiro, -3 no segundo e nenhuma penalidade no tiro presenteado por Rajada de Flechas.

• **Tempestade de Flechas (Nível Quatro)** – A Fúria Negra que use este Dom realmente demonstra ser igual a qualquer homem – ou máquina – no campo de batalha. Uma vez que Tempestade de Flechas seja ativada, a Garou distribui uma dor aterrorizante às hordas que se opõem a ela. Heróis com este Dom podem derrotar sozinhos cavalarias inteiras, nos dias em que tais coisas ainda tinham uso. Nos dias de hoje, no entanto, Fúrias com este Dom são as aliadas perfeitas quando se enfrenta hordas de criaturas da Wyrms. Este Dom é ensinado por um espírito Ouriço.

**Sistema:** Gaste um ponto de Força de Vontade e dois pontos de Fúria e poderá dar um tiro de arco simples (sem penalidade para ações múltiplas) em cada inimigo que se encontre a até 100 jardas (91,4 metros), limitado a um máximo de 20 inimigos. Simplesmente teste para um único tiro, usando as penalidades de visão e distância para o inimigo mais difícil de acertar, e use aquele número de sucessos para cada inimigo, que pode individualmente absorver, esquivar, etc, conforme o Narrador achar adequado.

Este Dom é limitado pelo número de Flechas que você tiver à mão: todas as flechas que você pretenda atirar devem estar em algum lugar em que possam ser facilmente agarradas e atiradas (em uma aljava nas costas ou cintura, ou espetadas no solo à sua frente; flechas espalhadas aleatoriamente pelo solo não servem). O arco e as flechas podem ser de material moderno, mas não podem ter nenhum equipamento da Weaver excepcional (tais como mira laser ou pontas explosivas) para ganhar qualquer bônus em precisão ou dano. No entanto, um arco fetiche atirando flechas talentos certamente são aceitáveis.

## ***Bacchantes***

• **Rasgar (Nível Dois)** – As Fúrias dos mitos



não usavam espadas ou machados para destruir os inimigos dos deuses; as Fúrias Negras de antigamente não usavam armas para assassinar os inimigos de Gaia. Elas usavam dentes e garras, e pura força animal. Enquanto muitas Bacchantes certamente usem os labrys e arcsos rituais da tribo, e outras carreguem klaives e outros fetiches bélicos, quando elas entram em frenesi elas normalmente lutam com suas armas naturais. Mesmo fora do frenesi, as Bacchantes reconhecem o fator de intimidação de rasgar um inimigo com presas e garras, e muitas confiam nesta natureza primitiva. Rasgar permite às Bacchantes cortar através de substâncias que elas não poderiam perfurar normalmente, e causar tanto dano com suas armas naturais quanto outros poderiam causar com uma espada humana. Este dom é ensinado – algumas vezes com um grande efeito ocômico – por um espírito vinho.

**Sistema:** Gastando um ponto de Fúria e teste Força + Impulso Primitivo (dificuldade 6). Para cada sucesso, a Fúria ganha a habilidade de cortar através de substâncias por um turno. Quando em uma das três “formas de guerra” (Glabro, Crinos ou Hispo) e usando manobras de corpo-a-corpo, o personagem ignora os primeiros três dados de absorção do alvo – o alvo absorve os danos com três dados a menos. Esta habilidade de perfurar defesas aplica-se também a objetos inanimados como muros e portas, tornando muito mais difícil esconder-se da Fúria dentro de prédios ou no subsolo. No caso de algum objeto não possuir uma

parada de dados de absorção, trate a Força da Fúria como sendo três níveis acima na tabela de proezas físicas necessária para perfurar o objeto.

Usos bem sucedidos de Rasgar para destruir muros, portas ou inimigos adicionam 3 dados para o próximo teste de Intimidação contra aqueles que a virem fazer isso.

#### • Tempestade de Fúria da Mãe (Nível Cinco)

– quando as Fúrias Negras pegam em armas para destruir um inimigo de Gaia, elas parecem uma força da natureza. Se uma matilha de Bacchantes conter um membro que conheça a Tempestade de Fúria da Mãe, elas quase se tornam uma força da natureza. A Fúria usando este dom causa uma medonha chuva de granizo, mesmo a partir de um céu limpo; a matilha de Bacchantes, no entanto, não é incomodada pela tempestade e pode mover-se e lutar livremente nela sem problemas. Sinais de tal tempestade de granizo na área tende a servir de alerta para criaturas da Wyrms, que sabem que uma matilha de Fúrias deve estar envolvida em uma luta desesperada; eles podem juntar-se a ela ou esperar em emboscada fora da tempestade. Um Mammatus, um espírito Wyld do ar, ensina este dom.

**Sistema:** Gaste um ponto de Gnose e teste Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7). A tempestade tem 100 metros de diâmetro e dura por um minuto. Cada sucesso no teste aumenta o diâmetro em 100 metros e a duração em um minuto. Seres físicos apanhados pela tempestade -

humanos, Garou, fomori e espíritos materializados – têm uma penalidade de 3 dados para todas as ações físicas. A exceção é a matilha do personagem responsável pela tempestade; aquele grupo não recebe penalidades. Humanos reagem à tempestade mesmo se tomados pelo Delírio; muitos tentarão fugir de sua fúria. A tempestade não pode ser gerada em ambientes fechados ou em subsolos e seus efeitos não penetram paredes sólidas (apesar de a força do granizo quebrar janelas de vidro).

## **Desbravadoras**

• **Resistência do Mensageiro (Nível Dois)** – como o Dom de nível dois dos Peregrinos Silenciosos.

• **Presságio de Poder (Nível Dois)** – As Desbravadoras têm entre os Garou a fama de ter a habilidade de encontrar itens e locais de grande poder mágico. Alguns acreditam que elas sigam espíritos da Wyld em sua rota quase aleatória pela Umbra; outras dizem que as Desbravadoras podem sentir mesmo a mais fraca das perturbações espirituais. A despeito da verdadeira natureza de suas habilidades, muitas Desbravadoras podem farejar a localização de caerns dormentes (aqueles que, depois de abertos pela primeira vez, foram perdendo seu poder com o tempo). Quando as condições são propícias, eles podem até mesmo sentir fetiches particularmente poderosos à distância. Este Dom é ensinado por um espírito Cão.

**Sistema:** Gaste um ponto de Gnose e teste Percepção + Enigmas; a dificuldade é conhecida apenas pelo Narrador, e é baseada na distância até a fonte do poder. Os sucessos indicam distância e direção aproximada da fonte de poder. A fonte de poder pode ser um caern ativo ou dormente, ou um fetiche de nível cinco ou mais. A dificuldade básica para o teste é 7, se a fonte de poder estiver dentro de dezesseis quilômetros; diminua a dificuldade em 1 se a fonte estiver a menos de 1,6 quilômetros e aumente-a em 1 se a distância estiver entre 16 e 32 quilômetros – Presságio de Poder não pode detectar fontes de poder a mais de 32 quilômetros de distância. Esta dificuldade é diminuída em 2 se a fonte de poder for um caern ativo, e aumente em 1 se for um fetiche.

Normalmente, este Dom tem uma precisão de aproximadamente 20% - se o caern estiver dentro de 10 quilômetros de distância, Presságio de Poder dará sua distância e direção com uma margem de erro de apenas 2 quilômetros. Sucessos adicionais na ativação do Dom diminuem esta margem de erro em 5% por sucesso, mas nunca a menos de 5%. O Dom pode ser ativado novamente conforme o Garou se aproxima da fonte de poder, para ter uma noção melhor da direção do alvo. Presságio de Poder não diz nada ao Garou a respeito da

fonte de poder a não ser distância e direção aproximadas; a Fúria nem mesmo saberá se trata-se de um caern ou um fetiche.

**Exemplo:** *Talisha, uma Desbravadora, deseja encontrar uma fonte de poder mágico nas proximidades. Ela gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Enigmas para descobrir se há algo nas proximidades. O Narrador, sabendo que há uma Colméia de Dançarinos da Espiral Negra cerca de 24 quilômetros adiante, calcula a dificuldade da seguinte forma: a base é 7, +1 pela longa distância, -2 pelo fato da fonte ser um caern ativo. Isso dá um total de 6; ela olha para o teste de Talisha e vê que ela teve dois sucessos. Isso significa que ela terá uma idéia decente de onde a fonte de poder está, com uma margem de erro de 10%, ou seja 2,4 quilômetros. Claro, ela não saberá que é um caern de Espirais Negras até que ela chegue perto...*

## **Filhas da Lua**

• **Empréstimo Espiritual (Nível Dois)** – Em circunstâncias extremas, uma Filha da Lua pode perceber que outro Garou faria uso muito melhor de um de seus Dons que ela própria. Para este fim, espíritos de Gaia mostraram às Filhas como emprestar um de seus Dons para outro Lobisomem por um curto período de tempo. A Fúria Negra que usa este Dom sente-se um pouco desprovida do amor e atenção de Gaia enquanto outro Dom está sendo emprestado, mas não sofre nenhum outro efeito. Este Dom é ensinado por um espírito Galinha.

**Sistema:** Teste Carisma + Ocultismo, (a dificuldade é a Fúria do alvo). Os sucessos permitem à Fúria emprestar um único Dom de nível 1 para outro Garou por um determinado período de tempo, até um máximo de três dias por sucesso. Quando o tempo acaba (ou se o proprietário ou o receptor do Dom morrer), o Dom retorna ao proprietário. Enquanto o Dom estiver emprestado, o proprietário não tem acesso a ele de modo algum e para todos os propósitos nem o conhecem. O receptor usa o Dom como se o tivesse aprendido com o espírito apropriado: ele usa sua própria parada de dados, gasta sua própria Gnose, Fúria ou Força de Vontade para ativá-lo. Uma Fúria Negra pode emprestar apenas um Dom por vez, apesar de não haver limites para o número de Dons “emprestados” que um receptor possa ter ao mesmo tempo. Ela pode emprestar Dons que não podem ser ensinados de maneira convencional (como, por exemplo, emprestar a um Garou não Fúria Negra o Dom Tiro Certo, das Amazonas de Diana), apesar de que se suas companheiras de tribo descobrirem isso as consequências sociais poderiam ser duras. Uma Fúria não pode usar Empréstimo Espiritual para emprestar Empréstimo Espiritual.

## **Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe**

• **Toque da Mãe (Nível Um)** – Como o Dom Theurge de Nível Um.

• **Verdadeiro Sacramento (Nível Dois)** – A Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe frequentemente influencia cerimônias cristãs com preces à Gaia, para melhor auxiliar seus fiéis. Verdadeiro Sacramento permite que elas o façam sem levantar as suspeitas dos fiéis; humanos com fé cristã vêem os rituais a Gaia como inocentes e até mesmo apropriados, depois que este Dom for utilizado. Fazendo isso as Fúrias são mais capazes de libertar os mais conservadores e dogmáticos seguidores de fés patriarcais e fazê-los aceitar noções espirituais mais amplas. Este Dom tira vantagem da habilidade dos humanos de reescrever suas memórias de um evento para adaptá-las aos seus preconceitos da mesma forma que o Delírio faz. Este Dom é ensinado por um espírito Unicórnio.

**Sistema:** Verdadeiro Sacramento tanto antes quanto depois do início de um ritual a Gaia. Usado antes de um ritual, o personagem precisa testar Carisma + Lábia, com uma dificuldade igual a maior Força de Vontade na platéia; ela precisa de um sucesso para cada sete espectadores. Caso a Fúria seja bem sucedida, o próximo ritual a Gaia do qual ela participar parecerá inocente e apropriado à platéia. Se Verdadeiro Sacramento for usado durante ou após um ritual – se um ou mais humanos aparecerem perante um grupo de Garou durante um ritual – o mesmo teste já mencionado é feito, mas o Garou precisa gastar um ponto de Gnose.

Note que Verdadeiro Sacramento não cobrirá violações rudes ou espetaculares do Véu – sangue esparramado, fogos de artifício espirituais e coisas do tipo, serão lembrados e provavelmente não como inofensivos ou normais. Mas se o ritual for simples, ou se os efeitos mais espetaculares puderem ser de alguma forma escondidos das testemunhas, as Fúrias poderão continuar sem problemas.

Os efeitos deste Dom sobre as mentes dos espectadores mais reacionários e dos humanos mais fanáticos deverão ser interpretados; não há efeito explícito no jogo.

## **Irmandade**

• **Espírito Contrabandista (Nível Um)** – Membros da Irmandade frequentemente fazem entregas em países com amplas leis contra contrabando; elas podem desejar levar uma arma para uma área fiscalizada por detectores de metal ou coisa do tipo. Espírito Contrabandista torna tudo isso muito mais fácil para elas, e é útil em uma variedade de situações. Quando o personagem desejar esconder um item de buscas, ele pode usar

este Dom para enfiar o item na Película por um curto período de tempo; ele retornará à posse do personagem no mundo físico após alguns minutos. Este Dom é ensinado por um espírito Esvaziamento.

**Sistema:** O personagem testa Destreza + Lábia e gasta um ponto de Gnose para empurrar um item pequeno (aproximadamente 2.25 kg) na Película; a dificuldade deste teste é o nível local da Película. Se ela obtiver dois ou mais sucessos, o item estará na Película e não poderá ser sentido ou manipulado por ninguém no Reino (a menos que o investigador possa ver na Umbra). O item retornará às posses físicas do personagem ao fim da cena. Caso o personagem consiga apenas um sucesso, o item alcança a Película, mas não retornará automaticamente, terá que ser trazido de volta pelo personagem, que deverá percorrer atalhos para isso. Uma falha crítica no teste de Destreza + Lábia significa que o objeto foi perdido na Umbra, ou que um espírito Batedor de Carteiras sumiu com ele. Este Dom não pára o fluxo de tempo para o objeto contrabandeado – e explosões na Película podem ter estranhos efeitos tanto no mundo espiritual quanto no físico, para aqueles que pensarem em usar este Dom para armazenar uma bomba em contagem regressiva.

• **Entrega Alada (Nível Três)** – Apesar de a Irmandade ter uma ampla rede de Parentes, contatos, contrabandistas e informantes à sua disposição, há ocasiões em que a maneira mais efetiva de transportar um item é entregá-lo a um espírito amigo e deixar que ele faça a entrega. Usando este Dom e alguma concentração, o personagem empurra um pequeno item pela Película até a Umbra e o entrega a um Jagglings Coruja, que o entregará a uma pessoa ou lugar bem identificado, tão rápido quanto conseguir viajar.

Garou que abusam deste Dom para enviar itens perigosos ou armas ativas (como granadas) pela Umbra – deste modo arriscando a existência do espírito Coruja – descobrem que o castigo do mundo espiritual é rápido e duro. Este Dom é obviamente ensinado por espíritos Coruja.

**Sistema:** Gaste um ponto de Gnose e teste Carisma + Empatia (dificuldade igual ao nível local da Película). Se tiver sucesso, o item alcança as garras do espírito Coruja na Umbra, e o Jagglings irá entregá-lo a um destinatário bem definido. Um destinatário humano ou Garou deve ser identificado e descrito; um local precisa apenas ser descrito, e suas direções dadas. O Jagglings Coruja viaja a aproximadamente 161 quilômetros por hora pelo mundo espiritual, e depositará o objeto nas imediações do alvo a menos que ao alvo de alguma maneira seja protegido contra o mundo espiritual ou que a Película exceda a 7. Se uma destas situações ocorrer, o espírito retorna ao Garou à toda velocidade e lhe devolve o objeto sem nenhum comentário.



## O Templo de Artemis

### • Caminhar Com Hades (Nível Cinco) –

Quando Persephone entrou nas terras dos mortos com Hades, seu amante, sua mãe, Demeter, a deusa ceifadora, foi atrás dela. Como um aspecto de Gaia, Demeter entendeu o desejo de sua filha por Hades, mas recusou-se a deixar um espírito poderoso a permanecer no reino dos mortos por muito tempo. No fim das contas, Persephone concordou em retornar ao reino dos vivos, com a condição de que ela poderia periodicamente visitar Hades, e pudesse retornar eventualmente ao submundo.

Demeter concordou com este acordo verbalmente, mas realizou um ritual secreto para barrar a entrada de sua filha nos reinos dos mortos. Tal viagem é, afinal, contra a ordem natural do mundo. Amargurada por sua agora permanente separação de seu amante, Persephone ensinou a algumas de suas Fúrias Negras preferidas os caminhos secretos para as terras dos mortos; estes segredos foram passados por espíritos servos de Persephone e velhos Garou até os dias de hoje. Tecnicamente, usar este Dom viola uma das leis de Gaia – “Os vivos vivem, e os mortos permanecem mortos”. Mas uma vez que ele é usado apenas pelas mais antigas e respeitadas Fúrias Negras, e mesmo assim apenas nas circunstâncias mais extremas, poucas punições vieram para aquelas forçadas a usá-lo.

**Sistema:** Gaste um ponto de Gnose e teste Gnose (dificuldade é o nível local da Película) para percorrer os atalhos até as terras dos mortos. Se a Fúria tiver sucesso, ela entra na Umbra Negra ao invés da Penumbra. Ela pode permanecer ali por um único dia (24 horas), depois do que ela deve retornar para o reino mortal (testando para percorrer atalhos normalmente) ou arriscar-se a ser capturada eternamente pelo mundo dos fantasmas. Se o personagem levar mais de 24 horas para retornar, a Película aumenta em 1 para cada duas horas a mais que a Fúria permaneça no reino dos mortos: se atingir 10, a Fúria está capturada e começará sua pós-vida como fantasma. Ela não se tornará um espírito ancestral.

Os mortos escondem-se perto de lugares, pessoas e coisas que foram importantes para eles em vida, e são criaturas de quase pura emoção. Eles ainda são coerentes, seres pensantes, mas ocasionalmente são possuídos por um ódio e uma fúria terrível pelos vivos, e poderão atacar sem provocação. Quando não estiverem furiosos, eles têm muitas das memórias de suas vidas e tendem a desejar responder questões das Fúrias, se as duas foram amigas em vida. Esta cena deve ser interpretada: os dados não são a maneira apropriada para descrever o encontro de um personagem com um amante morto.

**Nota:** Narradores com acesso a Aparição: C Limbo estão livres para usar a versão de pós-vida daquele jogo – em lugar do nível de Película de um

local, use o nível local da Mortalha e assim por diante.

## Rituais

Diferente dos Dons, os rituais são sempre passados de um Garou para o próximo. Muitos dos rituais abaixo são sagrados (e secretos); suas naturezas são ocultadas dos membros de outras tribos. Mesmo aqueles rituais que não são segredos das Fúrias Negras jamais serão conscientemente mostrados a machos de outras tribos; um macho de outra tribo que revele conhecimento de tais ritos para uma Fúria Negra arrisca sua própria vida.

### Rituais de Acordo

#### Ritual de Maternidade

Nível Um.

Este ritual simples marca a passagem de uma Fúria do papel de Virgem ao papel de Mãe. Como visto anteriormente, o título de Virgem não é estritamente acurado; os espíritos começam a tratar uma Fúria como Mãe tão logo ela engravide. Em algumas seitas, esta mudança espiritual é suficiente, enquanto em outras isso pode se estender até que a criança nasça, e em seitas mais conservadoras uma Fúria só é considerada Mãe quando ela dá a luz a uma criança que viva por pelo menos um ano lunar inteiro. A despeito de quando a seita declara uma Fúria como Mãe, quando o tempo chega, este ritual é executado.

Mãe e filho são separados e a jovem mãe é amarrada – pode ser simplesmente uma amarra simbólica, uma corda fina colocada sobre ela, ou podem ser algemas e correntes. A mãe liberta-se dos laços e corre para ficar ao lado de seu filho enquanto as Mães e Velhas da seita olham; quando ela alcança seu filho, a mulher mais velha da seita lhe dá as boas vindas.

**Sistema:** Não há mecânica de jogo para este ritual, apesar de a Fúria precisar fazer um teste de Força ou Força de Vontade para escapar de amarras suficientemente fortes.

#### Ritual de Aceitação

Nível Dois.

Apesar de um Garou poder desistir de suas afiliações tribais com o Ritual de Renúncia (veja **Lobisomem: O Apocalipse**), as Fúrias Negras têm seu próprio ritual para dar as boas vindas a uma fêmea Garou de outra tribo. A candidata a Fúria Negra deve jejuar por 24 horas para purificar seu corpo; depois disso ela entra em um círculo ritual enquanto suas futuras colegas de tribo invocam silenciosamente a Pegasus de fora do mesmo círculo.

**Sistema:** A invocação dura poucas horas (a Mestra de ritual testa Carisma + Ocultismo contra o

nível local da Película, a invocação leva 5 horas, menos uma hora por sucesso após o primeiro, mínimo de uma hora). No fim deste período um avatar de Pegasus chega. A candidata a Fúria deve provar seu valor ao avatar. Isso pode envolver uma prova, a critério do Narrador, ou pode simplesmente envolver um teste de Carisma + Etiqueta (dificuldade 7). Uma falha neste teste indica que a candidata a Fúria deve completar uma jornada espiritual para juntar-se à tribo; uma falha crítica indica que ela de alguma forma ofendeu a tribo e não é bem vinda a juntar-se a tribo.

Se o personagem tiver sucesso, ela será bem vinda e daí em diante será tratada como uma filha de Pegasus.

### **Suavizar as Cicatrizes**

Nível Dois

As Fúrias Negras realizam este ritual em mulheres e crianças humanas que sofreram nas mãos de um esposo ou pai abusivo. Tais abusos podem ferir a alma de maneiras ainda desconhecidas para as Fúrias Negras, mas é certo que abusos excessivos podem abrir um buraco grade o suficiente para o qual um Wyrmling pode vir a se arrastar. Está no destino das Fúrias evitar tal destino, e enquanto seu *modus operandi* é pôr um basta no abuso (violentamente, se necessário), Suavizar as Cicatrizes é uma das melhores ferramentas das Fúrias para curar os abusos uma vez que elas já os tenham parado.

O ritual em si foi desenvolvido para avalmar as vítimas imediatamente; a fumaça de incenso suave e velas perfumadas precisa encher o ar, e música inofensiva e suave – não necessariamente música “espiritual”; músicas populares ou canções infantis são igualmente apropriadas – deve estar tocando. Em caso de vítimas não inteiradas com os cultos a Gaia, as preces são oferecidas “ao espírito da maternidade do mundo”, apesar de orações à Gaia poderem ser feitas em seu lugar. As lembranças do abuso são amenizadas na memória da vítima, e cada uma é simbolicamente atirada ao fogo purificador. Quando o ritual se acaba, a vítima pode começar sua longa caminhada rumo a verdadeira cura espiritual sem arriscar-se a cair em um perigoso círculo de auto degradação. Este ritual não tem efeitos de jogo; o Narrador determina seus efeitos.

### **Ritual de Fertilidade**

Nível Três

Falta a muitos Garou e mulheres humanas a habilidade de dar à luz por si próprias; talvez elas tenham nascido com dificuldades reprodutivas congênitas, ou tenham se tornado estéreis por influência de recursos tecnológicos ou químicos criados pela Wyrm. No caso de Garou, cicatrizes de batalha e ferimentos similares algumas vezes levam à infertilidade. Este ritual invoca espíritos da fertilidade, muitas vezes avatares de Gaia no aspecto de mãe, para devolver a fertilidade àquelas



a perderam. Este ritual também aumenta as chances de gravidez de alvos comuns. O Ritual de Fertilidade funciona em machos, mas quase nunca foi realizado sobre um deles. Ele também funciona em lobos, e ocasionalmente é usado em segredo por aqueles Garou que têm acesso a Zôos e suas populações lupinas. O ritual não funciona em impuros, e as Fúrias não seriam tão arrogantes a ponto de tentar tal ato.

O alvo deste ritual remove todas as suas roupas, salvo um possível robe feito em um tear caseiro, e senta-se ou deita-se em uma área de vegetação: no meio de uma vistosa floresta ou em um gramado. A Mestra de Ritual traça um círculo ao redor do alvo, usando o sangue menstrual de uma mulher fértil. A Mestra de Ritual então pede aos espíritos de Gaia ajuda para restaurar àquela mulher seu direito de das à luz. Em caso de cicatrizes de batalha ou ferimentos, Dons como o Toque da Mãe podem ser usados durante o Ritual, mas apenas estes Dons não curarão a infertilidade.

**Sistema:** No meio do ritual, a Mestra de Ritual deve testar Carisma + Medicina (dificuldade igual à Película local) para curar o alvo. Fracasso ou falha crítica não terão efeitos adversos ao alvo; sucessos restaurarão o útero da mulher em seis semanas, menos uma semana por sucesso obtido. Se ao invés de curar infertilidade a Mestra de Ritual desejar aumentar as chances de uma mulher fértil conceber, o número de sucessos servirá como indicador ao Narrador de quanto o alvo do ritual está mais propenso a engravidar. O ritual trabalha de forma similar com homens; simplesmente mude as referências acima de “engravidar” para “fertilizar” e as regras gerais continuam valendo.

## ***Rituais de Caern***

### ***Caminho Serpenteante***

Nível Três

As Desbravadoras são um dos primeiros grupos de Garou que se apresenta quando é hora de encontrar novos lugares para criar caerns. Tais locais tornaram-se extremamente raros nestes últimos dias, mas de uns poucos em poucos anos outra matilha de Desbravadoras chamará os Garou das redondezas para criar um novo caern. O Ritual do Caminho Serpenteante é primeiramente uma ferramenta para encontrar tais lugares cheios de potencial. Seu uso não é fácil, ou rápido, mas depois de um longo período de tempo ele ajuda as Desbravadoras a encontrar um lugar digno para a criação de um novo caern.

Encontrar um local apropriado para a criação de um caern tem sido sempre uma tarefa difícil e demorada; atualmente, com uma alta Película e a Wyrm e a Weaver amontoando-se sobre Gaia a cada dia, é ainda mais difícil.

Nos últimos anos, a Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe começou a desenvolver um ritual similar a este, que trabalha em áreas espiritu-

ais das cidades. A Ordem tem se aproximado de algumas Desbravadoras Theurges para ajudar neste ritual, e esta cooperação parece estar levando a um resultado surpreendente.

**Sistema:** Primeiro, encontre um local selvagem apropriadamente puro testando Percepção + Sobrevivência, dificuldade 9, após uma semana inteira de investigação. Sucesso neste teste indicará uma ampla área (talvez uma milha quadrada, ou até mais) com tantos traços de Wyld que os personagens podem encontrar um local apropriado para um caern dentro dela. Este teste falhará automaticamente se a região selvagem investigada pelo personagem não for adequada para um caern; neste caso, sucessos no teste de Percepção + Sobrevivência indicarão corretamente ao personagem que a área não é adequada. Uma falha crítica no teste pode, a critério do Narrador, indicar um local inapropriado (com um histórico de atividade da Wyrm ou da Weaver) como adequada para um caern.

Depois disso gaste um ponto de Gnose e testes Percepção + Enigmas (dificuldade 9) para cuidadosamente explorar este pedaço de terra em busca de uma Película baixa o suficiente e do apoio dos espíritos. O Garou precisa alcançar dez sucessos neste teste prolongado; cada teste e cada gasto de Gnose representam três dias de comunhão com os e cautelosa investigação do terreno. Note que se múltiplas Desbravadoras da mesma matilha possuírem este ritual, elas podem somar seus sucessos, mas a investigação ainda levará um mínimo de três dias para acabar.

Uma vez que o número suficiente de sucessos tenha sido alcançado, as Fúrias ainda devem usar o Ritual de Criação de Caern (ou Dar a Luz ao Caern, abaixo) para criar o caern. Este Dom apenas aponta o melhor local para a criação.

### ***Dar a Luz ao Caern***

Nível Cinco

Apesar de as Fúrias Negras poderem usar o Ritual de Criação de Caern (veja **Lobisomem: O Apocalipse**), muitas tradicionalmente preferem este ritual, que liga a criação de um local espiritual a outro dos mais sagrados mistérios de Gaia. Depois que as Fúrias descobrem, limpam e purificam uma área apropriada, elas simplesmente esperam até que um foco apropriado para o ritual esteja pronto.

O foco, chamado *Maia* durante o ritual, é uma fêmea grávida próxima do fim da gestação. Ela pode ser humana, Garou ou lobo – apesar de Garou cuja cria seja um impuro serem uma escolha de mau agouro. A mulher não precisa ser Parente mas, se não for, ela sofrerá os efeitos do Delírio se alguma das Fúrias presentes no ritual mudar para a forma de guerra. No caso de as Garou envolvidas sentirem que não podem esperar que uma delas (ou uma de suas Parentes) atinja o fim da gravidez, elas podem seqüestrar uma humana ou loba para atuar como Maia. Nestes dias finais, esta prática tem se tornado muito comum.

Quando a Maia se aproxima do trabalho de parto, ela é trazida para o centro do futuro caern; Garou fêmeas a cercam, cantando hinos a Gaia. Garou de outras tribos podem estar presentes, mas precisam ser fêmeas; impuros machos de outras tribos são proibidos, apesar de impuros machos Fúrias serem permitidos. Uma única Velha pode ajudar a mãe durante o parto, mas nenhuma outra assistência pode ser dada: as Fúrias presentes devem encher seus corações com amor por Gaia, suplicando que ela tome Maia como inspiração e com o nascimento da criança crie ali um novo caern.

Se o ritual tiver sucesso (veja adiante) é dito que os destinos do recém-nascido e do caern estarão unidos pelo restante da vida da criança. Daí em diante o recém-nascido é imune ao Delírio, mesmo que não seja Garou ou Parente. Algumas seitas tomam a criança de sua mãe para criá-la em sua nova “morada espiritual”, enquanto outras adotam tanto a mãe quanto o filho como Parentes honorários. Pelo menos uma seita deixou mãe e filho voltarem às suas vidas ordinárias, acreditando que se o destino da criança está ligado ao destino do caern, é melhor para a criança viver fora de seu verdadeiro destino. No entanto, mesmo tais seitas liberais geralmente designam um espírito menor ou um Ragabash de posto baixo para ficar de olho na criança e zelar por seu bem estar.

As circunstâncias do parto e do nascimento também guardam presságios para o caern. O nascimento mais promissor é um rápido e saudável, onde um Garou é nascido de uma Maia humana ou lupina. Um Garou não impuro nascido de uma Maia Garou (particularmente uma Maia Fúria Negra) também é considerado um bom presságio para o futuro do caern. Se uma mãe Garou dá a luz a um Parente humano ou lobo, a maior esperança do caern está no futuro distante, após a morte da criança. Como dito acima, se uma Maia Garou dá a luz a um impuro, a seita deverá trabalhar duro para conseguir respeito dos demais Garou. Partos longos e difíceis tendem a sugerir a influência da Wyrn ou da Weaver perto do caern.

Se a Maia morre durante o parto, muitas Theurges acreditam que o caern e seus Garou terão um papel importante (para o bem ou para o mal) no vindouro Apocalipse. Se a criança é natimorta, o ritual falha; a morte da Maia e da criança durante o ritual é considerada um presságio extremamente ruim para os Garou que participaram do ritual.

**Sistema:** Como com o Ritual de Criação de Caern, a Mestra de Ritual deve fazer uma série de testes de Gnose bem sucedidos contra uma dificuldade de 8, e ela precisa alcançar 40 sucessos. Ela pode fazer o teste duas vezes por hora durante o parto da Maia, e deve ter sucesso antes que a criança nasça. Para que o ritual obtenha sucesso, pelo menos dez Garou (um para cada lua de gravidez) precisa participar, sem contar a Mestra de Ritual, a Maia e a Velha que a auxilia. Uma falha crítica gera sete Níveis de Vitalidade de

dano para todos envolvidos no ritual, inclusive a Maia. No entanto, a Velha que auxilia a Maia pode testar sua Gnose (dificuldade 8) para absorver o dano da Maia; ela pode sofrer um Nível de Vitalidade de danos para cada sucesso neste teste, evitando assim que a Maia os receba. Diferente do Ritual de Criação de Caern, os Garou presentes não precisam sacrificar sua Gnose para abastecer o novo caern; a criação de uma nova vida supre esta necessidade.

Se tudo correr bem com a Maia, a criança e o ritual, o novo caern tem nível um, com uma Película 4. Sucessos adicionais melhoram o caern exatamente como no Ritual de Criação de Caern. Aqueles Garou que participam do Ritual de Dar a Luz ao Caern recebem Renome como aqueles participantes de um Ritual de Criação de Caern; além disso, a Maia, se for Garou, recebe um ponto adicional em cada categoria de Renome (dando a ela um de Sabedoria, seis de Glória e quatro de Honra).

## ***Rituais Místicos***

### ***Parir o Guerreiro de Fogo***

Nível Três

Em tempos antigos, as lendas sustentam que a deusa Coatlicue enfrentou uma furiosa horda de seus próprios filhos, que a culpavam de trair seu país, Mixcoatl, com um espírito dos céus. Quando tudo parecia perdido Coatlicue acorcorou-se e deu a luz a seu filho com o espírito dos céus, o deus do fogo e da guerra Huitzilopochtli. Huitzilopochtli emergiu do útero completamente crescido e fortemente armado; ele derrotou ou matou a multidão de seus meio-irmãos em defesa à sua mãe.

Com Parir o Guerreiro de Fogo, uma Mãe pode imitar o ato de incarnação desesperado de Coatlicute, e dar à luz a um filho espiritual guerreiro para lutar ao seu lado em momentos de perigo. Ela deve ingerir uma nojenta mistura de ervas especiarias fortes e água, e então calma e quietamente invocar a Gaia. O guerreiro emerge do útero da mãe de maneira tão sangrenta e problemática quanto se pode imaginar – no entanto o “parto” espiritual se dá muito mais rapidamente do que o normal. O guerreiro emerge do ventre da Mãe em um traje de plumas de fogo, espada em punho, e parte para atacar os inimigos de sua mãe até que seja destruído ou que não reste nenhum inimigo. Parir o Guerreiro de Fogo pode ser usado mesmo se a mãe já estiver realmente grávida, sua emersão geralmente não afeta a criança no útero.

**Sistema:** Teste Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade 8). Sucessos neste teste indicam que o personagem será capaz de parir o Guerreiro de Fogo. Este espírito demora dez minutos para emergir do útero da Fúria; sucessos além do primeiro diminuem este tempo em um minuto por sucesso ou podem ser usados para aumentar os



atributos físicos do guerreiro ao custo de um ponto por sucesso. O Guerreiro de Fogo lutará pela Fúria incessantemente até ser destruído, não haja mais inimigos ou que a cena acabe.

O Guerreiro de Fogo tem os seguintes atribos básicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 1, Raciocínio 3. Ele tem Armas Brancas 4 e Esquiva 3, uma Gnose efetiva de 4 e Força de Vontade 10. Sua armadura ardente dá 3 dados adicionais para a parada de dados de absorção contra todos os ataques, e causa 5 dados de dano por fogo contra qualquer inimigo que tente agarrá-lo. Sua espada ardente causa 8 dados de dano em um ataque bem sucedido; este dano é considerado agravado contra criaturas da Wyrms e àquelas vulneráveis ao fogo.

## ***Caminho de Python***

Nível Quatro

Em tempos antigos, na Grécia, qualquer humano que quisesse consultar o Oráculo em Delphi era obrigado a pagar uma taxa, o "telono", que lhe dava direito a aproximar-se do grande altar de Apollo para oferecer sacrifícios (porcos, cabras ou touros). Tendo sido purificados na água da fonte Kastalian, Pythia curvou-se sobre o centro da terra (uma caverna), comeu uma folha de louro e, inalando os vapores emanados do abismo, entrou em estado de êxtase, expressando palavras incoerentes. Estas foram então compostas em versos pelo sacerdote, enquanto o intérprete esforçava-se para encontrar algum significado para a profecia.

Os gregos dizem que Python, um grande espírito serpente filho de Gaia, defendeu a fenda na terra da qual oráculos podiam receber visões do futuro; eles falam da grande vitória de Apollo contra Python e seus trabalhos proféticos em dias passados.

Python não foi verdadeiramente destruído, claro; ele e seus servos caminham pelos túneis nas entranhas de Gaia que levam ao passado e para frente na história. Garou leais e sábios podem usar o Caminho de Python para caminhar por aqueles mesmos túneis metafóricos para obter vislumbres do futuro. Fúrias Negras que usam este Ritual adotam comportamentos estranhos, e suas profecias obedecem apenas uma lógica onírica, nada de coisas da Weaver. Uma segunda Fúria deve ficar ao lado da Mestra de Ritual enquanto ela desempenha o Ritual do Caminho de Python, para interpretar as quase insanas palavras de sua irmã.

**Sistema:** Depois de uma hora de transe, teste Percepção + Enigmas (dificuldade 8). Os túneis oníricos de Gaia viajam através da história pessoal passada e futura de um personagem bem como através das eras de Gaia. A Mestra de Ritual pode ficar sobrecarregada com as visões: ela precisa de três sucessos para tirar algo lógico dos sinais que vê – menos de três e o personagem nota apenas sensações como dor e alegria, cor e sons

extremos. Três sucessos produzem visões poéticas metafóricas de partes importantes do passado ou futuro do personagem. Quatro sucessos permitem ao Garou explorar a linha do tempo de um companheiro de matilha ou de um amado; cinco permitem que ela veja o passado e o futuro em larga escala (para a matilha ou tribo inteira, ou ela pode apenas fitar no futuro para as chamadas do Apocalipse). Para notar a profecia corretamente, a sacerdotisa precisa testar Inteligência + Expressão, dificuldade 8; mais sucessos indicam que mais da visão da Mestra do Ritual é passada para a matilha ou seita.

O Narrador é encorajado a usar lógica de sonhos ou lógica de pesadelos para fabricar as viagens através do passado e do futuro dos personagens como um resultado deste Ritual. A intenção é permitir ao Narrador dar vislumbres e dicas de coisas por vir sem forçar seus planos de história a adaptarem-se a uma interpretação literal da visão do personagem.

## ***Rituais de Punição***

### ***Vingar o Inocente***

Nível Quatro.

Este é um dos poucos rituais de punição Garou que é normalmente aplicado em humanos, ao invés de em outro Garou. Acontece que, algumas vezes, algum humano – nem sempre um homem, a despeito do que as Fúrias preferem crer – comete um sério crime contra Gaia e não pode ser assassinado com facilidade. Em outros casos, as Fúrias preferem não dar ao infrator a honra da morte rápida de um guerreiro. Para estes criminosos, as Fúrias designam maldições como Vingar o Inocente.

Vingar o Inocente funciona de maneira simples: uma vez que as Fúrias tenham algum elemento importante do crime que um violador tenha cometido – uma camisa ensanguentada de um crime violento, um os registros contábeis de um contador de uma companhia que esteja fraudando uma comunidade ou o martelo do juiz que tenha julgado, de maneira propositadamente incorreta, um divórcio doloroso – eles o levam tão perto quanto puderem da cena do crime. Com estes dois elementos em seu lugar, eles não precisam que o criminoso esteja presente para julgá-lo.

**Sistema:** Depois de uma adequada, sangrenta e feroz destruição da arma, teste Manipulação + Intimidação (dificuldade 7). Se forem obtidos sucessos, as Fúrias invocam o espírito Hipogrifo que levará a juventude do criminoso. O alvo envelhece um ano por dia até sua morte, ou até que as Fúrias que lançaram a maldição concordem em parar – o que muitas não farão em caso de crimes particularmente hediondos.

## ***Maldição de Família***

Nível Cinco

Maldição de Família é uma maldição mais duradoura e séria que Vingar o Inocente. Como o nome diz, a Mestra de Ritual cria uma maldição de longa duração que será passada adiante pelas gerações vindouras do criminoso. Esta maldição é amplamente deixada a cargo da Mestra de Ritual, apesar de haverem algumas restrições a ela (veja abaixo). Ela não tem um conjunto padrão de efeitos. No entanto, para um ritual deste nível de poder, é importante que o alvo do ritual esteja fisicamente presente para o lançamento da maldição; sem dúvida ele terá de ser amarrado, uma vez que nenhuma pessoa se deixaria submeter a uma maldição deste tipo. Este ritual é reservado para os mais odiosos criminosos contra as leis de Gaia: o estuproador, o genocida, o pai incestuoso, o canibal.

A Mestra de Ritual escolhe quatro coisas sobre a maldição: como a maldição passará entre os membros da família, quando ela agirá sobre uma criança em particular, seu efeito exato, e como a maldição pode ser aliviada; ela pode passar de pai para filho e assim por diante por toda a descendência do criminoso ou pode apenas manifestar-se no filho mais velho ou só nos homens (ou mulheres). A maldição normalmente não se manifesta desde o nascimento, ela pode esperar até a puberdade, ou até o casamento, ou até que alguma outra condição a desperte. Normalmente a maldição não mata o alvo – se o fizesse, não haveria futuras gerações para atormentar. Ao invés disso ela torna a vida dos amaldiçoados desconfortável, talvez até mesmo um inferno. Pode ser quase qualquer coisa: uma leve esquizofrenia; má sorte regular; assombração por fantasmas ou espíritos malignos menores; impossibilidade de manter um emprego regular; uma séria doença de pele ou uma doença crônica não mortal, ou qualquer outra coisa.

**Sistema:** A Fúria que realiza o ritual precisa designar uma condição para quebrá-la. Ela mesma *não pode* quebrá-la, sob nenhuma circunstância. Ela deve informar ao amaldiçoado qual é a condição para quebrar a maldição, mesmo que ele não possa satisfazê-la. A condição é normalmente implausível a princípio: “A sexta filha de sua filha mais nova deve casar-se com um padre católico”. No entanto, a condição não pode ser impossível. O conhecimento da condição não precisa ser passada de pai para filho; se a informação é perdida, a família estará amaldiçoada para sempre.

Para realizar este ritual, o alvo deve estar presente; a Mestra de Ritual testa Inteligência + Expressão, dificuldade 8. Ela precisa de 3 sucessos neste teste; sucessos adicionais não têm efeito de jogo. O jogador da Fúria precisa escrever os efeitos exatos da maldição depois do teste; se

ele falhar (isto é, conseguir menos de 3 sucessos), o alvo da maldição está livre para sair da presença da Fúria e aquela maldição particular não terá efeito nele no futuro. Se o teste resultar em uma falha crítica, a Fúria que realizou o ritual terá a maldição sobre si e sua descendência, e o alvo do ritual será para sempre imune a maldições lançadas por esta Fúria.

## ***Rituais Periódicos***

### ***Outono: Rejuvenescer o Solo***

Nível Um

Nos primeiros dias da agricultura, e mesmo antes seu advento, quando os humanos caçavam por carne e garimpavam frutos e vegetais como podiam, eles estavam completamente cientes que passar muito tempo em um mesmo lugar esgotaria a vida do solo. Enquanto administrar os rebanhos mortais ainda importava para as Fúrias, elas ensinaram a eles os caminhos da Mãe Terra; Rejuvenescer o Solo é um destes segredos.

O lavrador toma uma libra (aprox. 450g) das melhores sementes produzidas ou colhidas neste ano, e queima em uma tigela de bronze enquanto murmura preces em sua forma de Dêmeter. Ela precisa assegurar-se que nenhuma cinza ou fagulha deixe o fogo, para que o ritual não perca sua eficiência. Quando o fogo acabar, a Fúria mistura às cinzas umas poucas gotas de seu próprio sangue. Usando um labrys, a Fúria grava um glifo de fertilidade – de pelo menos 90 centímetros de largura, preferivelmente maior – no solo no centro da área a ser afetada. Ela então unta ou derrama a mistura de cinzas e sangue no glifo. Uma área ao redor do glifo recupera um pouco de sua generosidade no decorrer do inverno.

**Sistema:** O jogador testa Vigor + Sobrevivência, dificuldade 6 (a menos que a área estivesse anteriormente destruída, aí então ela deve ser ritualmente purificada e mesmo assim a dificuldade seria 7)

## ***Rituais dos Papéis de Idade***

Os rituais a seguir apenas podem ser usados por Garou que estejam no papel de idade apropriado: Rituais de Virgens somente podem ser usados antes da gestação do primeiro filho de uma Fúria – mesmo se, tecnicamente, ela não for mais uma virgem (veja a seção “Maternidade” no Capítulo Dois para mais informações). Rituais de Mães só podem ser feitos após o nascimento do primeiro filho de uma Fúria até a perda da capacidade de dar a luz (devido a menopausa ou ferimentos); Rituais de Velhas somente podem ser usados após este ponto.

## ***Rituais de Idade***

### ***Rituais de Virgens***

#### ***Ritual da Procriação Pura***

Nível Dois

Os mistérios da procriação e reprodução nunca poderão ser completamente eliminados. Gaia deu a membros de diversas espécies ferramentas para distinguir bons parceiros, e atraí-los: de simetria e condições óbvias de saúde até coisas mais sutis, como feromônios, dão aos animais uma idéia de qual parceiro será o mais apropriado para eles. Nestes dias de morte antes do Apocalipse, no entanto, as Fúrias Negras usam magia para discernir o melhor parceiro disponível; depois de tudo, o tempo é curto, e perder tempo procriando com um macho cujo sangue é fraco não é mais aceitável. Através do Ritual da Procriação Pura, uma Fúria Negra podem determinar se um parceiro particular pode ajudá-la a produzir Garou filhos Parentes de sangue forte.

Para testar um macho, a Fúria precisa adquirir algo de significado para ele, ou parte de seu corpo (não, não um dedo, a menos que ela seja das Amazonas de Diana e que ele seja *realmente* muito paciente – cabelos e pedaços de unhas dão conta do recado). O ritual requer uma gota do sangue da Fúria, untada sobre o que foi conseguido do parceiro. Ela então quebra (ou corta, se for pequeno de mais para ser quebrado facilmente) o objeto sobre um lençol branco e examina os padrões criados pelas manchas de sangue. Padrões simétricos ou circulares significam que o macho será um bom parceiro e tenderá a produzir filhos Garou. Padrões desordenados ou angulares sugerem um parceiro ruim.

**Sistema:** O julgamento proporcionado por este ritual é melhor se feito a critério do Narrador, mas se o jogador insistir em um teste, Percepção + Ocultismo pode ser testado com uma dificuldade de 8 para interpretar corretamente os presságios.

## ***Rituais de Mãe***

### ***Libertar a Criança Impertinente***

Nível Um

Este ritual, um dos mais simples, liberta um filhote Garou macho de uma Fúria Negra de todos os laços com Pegasus e com as Fúrias Negras. Ele é um ritual rápido e emocional; a mãe traça, com lágrimas, o glifo das Fúrias Negras na testa do garoto, e então sopra a testa do garoto até que o glifo seque. A popularidade deste ritual é relativamente nova; em tempos antigos, uma filhote Garou macho era simplesmente abandonado para morrer.

**Sistema:** Não há mecânica de jogo envolvida com este ritual; ele apenas confirma que a criança

não é mais marcada pelo sangue das Fúrias e é livre para tornar-se um membro completo de qualquer outra tribo que queira adotá-lo

## ***Rituais de Velha***

### ***Maldição da Velha***

Nível Dois

A Maldição da Velha é reservada para galanteadores; estupradores merecem vingança, não a zombaria e amolação que este ritual proporciona. Este ritual torna um alvo macho estéril e impotente, fazendo com que seu órgão murche até uma quase inutilidade.

**Sistema:** O ritual requer algo distintamente masculino sobre o alvo – pode ser quase qualquer coisa, de uma cueca suja até uma gota de seu sêmen. Este elemento físico é destruído e espalhado, enquanto a Velha murmura encantamentos a Gaia. Teste Carisma + Instinto Primitivo contra uma dificuldade de 6; cada sucesso indica uma semana de duração para os efeitos de duração da Maldição da Velha. A Velha pode desfazer sua própria maldição quebrando um pequeno galho e dizendo uma palavra mágica – se ela assim quiser.

### ***Encontrar a Foice***

Nível Três

As Velhas são tradicionalmente associadas com aprendizado e ensinamentos, e também com o fim da vida. Estes dois aspectos alimentam Encontrar a Foice, que permite a uma Velha determinar os meios pelos quais um dado Garou encontrará seu fim. Este ritual não funciona em humanos. Encontrar a Foice pode ser realizado em um alvo voluntário ou não, mas o alvo deve estar presente para que o ritual funcione adequadamente.

**Sistema:** A Velha precisa inspecionar o Garou de todos os ângulos; para conseguir isso, ela caminha em sentido horário ao redor do alvo parado enquanto olha para o alvo sobre seu próprio ombro esquerdo. Quando isso for completado, ela inspeciona o topo da cabeça e as linhas na sola dos pés do alvo. Depois de meia hora de meditação sobre tudo o que viu, teste Percepção + Enigmas (dificuldade 9 se o alvo é uma Virgem para os padrões das Fúrias – a despeito de sua tribo – ou 8 se for uma Mãe, ou 7 se for uma Velha). Se obter sucesso, a Velha será capaz de descrever o tipo de morte que cairá sobre este Garou. Uma falha resulta em uma visão que é incorreta em um detalhe muito importante (o assassino do personagem usa uma pistola, ao invés de uma klaive, por exemplo); uma falha crítica indica uma visão totalmente errada, preferivelmente uma visão que deixará o personagem nervoso o máximo possível.

O Narrador está livre para descrever esta vi-

são da maneira que achar melhor, e a Fúria também está livre para descrever a visão de sua própria maneira. A visão é ocasionalmente metafórica, apesar de frequentemente ser muito literal. No entanto, ela é geralmente muito impressionista; por exemplo: pode ser óbvio que um lobisomem Fúria Negra irá arrancar o coração do personagem, mas a identidade deste lobisomem não será clara.

Encontrar a Foice é um ritual perigoso pois parece desenterrar a verdade absoluta de um evento futuro. Não importa o quanto o personagem explore e negocie com o mundo espiritual, nada irá mudar a morte mostrada por Encontrar a Foice. Isso pode causar muitas dores de cabeça aos Narradores, e eles são encorajados a pensar rápido para lidar com os resultados de Encontrar a Foice. Lembrem-se, Narradores, a incerteza é uma virtude.

## **Totens**

### **Totens de Respeito**

#### **As Musas**

##### **Custo de Antecedentes: 5**

Algumas Fúrias seguem os caminhos dos espíritos das Artes, que carregam com eles a criatividade, a habilidade e a sabedoria. As Musas – são nove – escolhem coletivamente uma matilha, dando suas bênçãos às mais valorosas Fúrias. As

Musas não são responsáveis pelo sagrado impulso criativo. Elas ensinam as bases e as formas de sua arte, mas elas não podem conduzir ao ato da criação. Isso é reservado apenas aos mortais, sejam eles humanos ou Garou. É dito que em tempos antigos as Musas eram totens separados, cada uma responsável por seu próprio pequeno grupo de matilhas mas, na era do Apocalipse, não há matilhas de Fúrias dedicadas às artes o suficiente para que elas continuem a fazê-lo separadamente.

**Características:** Os membros de uma matilha adotada pelas Musas ganham um ponto permanente em um Atributo Social de sua escolha e um ponto em Performance, Expressão ou Enigmas. Cada membro terá uma Musa em particular do qual estará mais próximo, baseado na arte que prefere. Calliope favorece poetas épicos e heróicos (Expressão); Clio favorece historiadores (Enigmas); Erato favorece aqueles que compõem poesias eróticas e amorosas (Expressão); Euterpe favorece aqueles que executam música instrumental (Performance); Melpomene favorece ao teatro de tragédias (Performance); Polymnia favorece os poetas do sagrado (Expressão); Terpsichore favorece a música e a dança (Performance); Thalia favorece a comédia (Performance); Urania favorece a astronomia (Enigmas).

**Dogma:** Matilhas devotas das Musas devem dedicar suas vidas à arte e ao aprendizado. Elas também devem trabalhar para defender o discurso livre e a liberdade de expressão.





## Totens de Guerra

### As Górgonas

As "Medusae", como um único Totem, não existem mais. Devido a circunstâncias que não são claras mesmo para as mais velhas Theurges das Fúrias, a própria Medusa sumiu do convívio de suas irmãs; as cinco agora existem como Totens independentes. Matilhas antes dedicadas às Medusae devem escolher um novo Totem entre as cinco Górgonas (individualmente listadas abaixo). Esta é uma decisão que não cabe aos personagens, uma vez que as próprias Górgonas selecionam suas matilhas nestes tempos tumultuados. Os jogadores podem dar esta decisão ao Narrador, claro. De acordo com a historiadora do Capítulo 1, não existe matilha conhecida que, anteriormente tendo servido às Górgonas, tenha sido adotada por Medusa; no entanto não há razão para que, a critério do Narrador, sua matilha não seja a primeira.

### Euryale

#### Custo de Antecedentes: 4

Euryale, também chamada A Longeva, é a mais velha das Cinco Filhas. Ela geralmente serve como madrinha para matilhas de Amazonas de Diana; ela simpatiza com o sentimento geral deste campo de que o homem é o sexo frágil, e merece ser subjugado à mulher. A despeito de seu papel como filha mais velha, Euryale é uma Lua Nova. Ela encoraja as Fúrias e matilhas de fêmeas a deliberadamente violar convenções sociais impostas pela sociedade patriarcal sempre que puderem; os aplausos de Euryale quase podem ser ouvidas quando uma mulher humana caminha por uma rua de New York de topless ou quando um casal de lésbicas adota uma criança.

**Características:** Matilhas devotas de Euryale recebem os Dons: Fraquezas Fatais e Salto do Canguru, além de três dados adicionais quando usando Intimidação contra um macho.

**Dogma:** Matilhas de Euryale nunca podem conter membros machos, e somente irá submeter-se a um oficial de uma seita se ele derrotar a alfa da matilha em um combate aberto.

### Helena

#### Custo de Antecedentes: 4

Helena, a Lua Crescente entre as Primeiras Filhas, tem muito mais respeito pelos homens do que sua irmã mais velha Euryale. Ela sabe que ambos os sexos são partes iguais de Gaia e que é a simples má influência do Patriarca que leva os homens para fora do caminho. Matilhas devotadas a Helena tendem a pecar pela dureza no que se refere à fraqueza das fêmeas; as filhas de Helena, por exemplo, asseguram-se de que uma mãe sintasse parcialmente culpada se seu marido estiver

abusando de sua filha. No entanto, elas com certeza encontrarão a verdade de tal situação e cairão com mais dureza sobre o mais culpado do cônjuge, a despeito do sexo.

**Características:** Matilhas de Helena recebem o Dom: Nome do Espírito, +1 em Carisma e três dados adicionais para as paradas de Investigação. Cada membro da matilha ganha um ponto temporário de Sabedoria.

**Dogma:** As matilhas de Helena devem conter um número igual de Garou machos e fêmeas. Se houver um número ímpar de membros, o último Garou pode ser de qualquer sexo (por exemplo: se a matilha tiver sete membros, estes podem ser 3 fêmeas e 4 machos ou 3 machos e 4 fêmeas, mas não uma combinação 5/2). Os machos podem ser impuros Fúrias ou membros de outras tribos, se Helena os aceitar.

### Isthmene

#### Custo de Antecedentes: 5

Isthmene, a Virgem-Machado, é a mais jovem e bonita das Górgonas; é também a mais feroz em batalha. Ela carrega um labrys de prata pura, e encoraja suas filhas a ter o labrys como sua arma primária. A despeito de sua aparência delicada, Isthmene não tolerou insultos ou respostas de nenhum homem enquanto caminhou pelo Reino, e também não aceitou repreensões de suas irmãs de maneira muito melhor. As lendas Garou dizem que, em tempos antigos, florestas inteiras caíram quando Isthmene descarregou sua Fúria sobre os meios condescendentes de suas irmãs mais velhas.

**Características:** Cada membro de uma das matilhas de Isthmene recebe um ponto de Glória, dois dados adicionais para sua parada de dados de Armas Brancas enquanto usarem um Labrys e +1 de Fúria. Elas não podem entrar em Frenesi Raposa; quando elas entram em Frenesi, este é sempre uma sede de sangue.

**Dogma:** As filhas de Isthmene não tolerarão abusos de machos de qualquer espécie, e elas devolverão tais abusos de maneira desproporcional: insultos são pagos com machucados; machucados são pagos com garras e dentes.

### Medusa

#### Custo de Antecedentes: 4

Medusa só é mais velha que Isthmene, mas sua Fúria não é menos aterrorizante de observar. O ódio de Medusa pelos homens só é superado pelo de Isthmene; é dito que ela uivou uma canção de ódio quando Pegasus adotou o primeiro impuro macho da tribo Fúrias Negras, e que ela abandonou suas irmãs por muitos anos depois disso. Medusa, conhecida pelo poeta Hesíodo como "A Rainha", era uma Galliard em vida, e suas canções mantêm-se lindas; muitas delas servem de Rituais de campo de batalha.

Medusa deixou suas irmãs novamente; se foi por vontade própria – devido a disputas com Helena ou outra – ou como resultado de batalha com criaturas da Wyrms ou da Weaver, não se sabe. Enquanto muitas Fúrias dizem que Medusa não tem matilhas próprias, o fato é que talvez uma ou duas matilhas tenham ouvido seus chamados distantes, e tenham recebido alguma inspiração de sua longínqua mãe.

**Características:** As filhas de Medusa recebem o Dom: Inspiração, três dados adicionais nas paradas envolvendo trabalhos manuais e um ponto de Honra.

**Dogma:** As matilhas de Medusa não podem conter membros que não sejam Fúrias Negras, nem mesmo machos impuros Fúrias Negras; elas inclusive recusam-se a lidar com tais indivíduos em caerns sempre que possível.

## ***Stheno***

### **Custo de Antecedentes: 4**

Stheno, chamada “A Poderosa” por Hesíodo, é a filha do meio, e como tal serve como apaziguadora entre suas irmãs. Muitas vezes, para seu desgosto, isso significa defender Helena contra das outras três, a despeito de seus próprios sentimentos pelos homens. Stheno é tão sábia quanto forte; ela raramente chega a alguma conclusão sem a devida deliberação, mas mesmo seus julgamentos rápidos são normalmente corretos, no entanto. Stheno parece estar terrivelmente preocupada com o desaparecimento de Medusa, e tem designado suas próprias filhas a procurar por Medusa, ou quaisquer matilhas ou espíritos menores que a sirvam.

**Características:** Membros de matilhas devotadas a Stheno recebem um ponto temporário de Sabedoria e o Dom: Força de Propósito. Os

## ***O Desaparecimento de Medusa***

O mistério do desaparecimento de Medusa é deliberadamente deixado a cargo do Narrador. Ela pode eventualmente voltar para o grande mundo espiritual, e as matilhas a seguirão como seguem suas irmãs mas a natureza, causa e duração de seu desaparecimento não devem ser uma parte fundamental da “linha histórica” de **Lobisomem**, o que quer que seja. Algumas possibilidades:

Pegasus pode ter algo a ver com o nascimento do “impuro perfeito”, e Medusa novamente deixou a ninhada de Pegasus para pensar sobre seu futuro nela.

Uma discussão entre Medusa e Isthmene irrompeu em uma luta ferrenha. Medusa deixou a cena da batalha por não desejar entrar em frenesi e assassinar sua irmã.

Medusa, de algum modo, está envolvida com a chegada de Anthelios, a Estrela Vermelha. Para uma crônica mais sombria, talvez Medusa tenha sido corrompida pela Wyrms.

membros da matilha também ganham um ponto de Força e um de Vigor.

**Dogma:** Filhas de Stheno devem aceitar qualquer pedido de arbitrar disputas, particularmente em conflitos entre mulheres e homens. Elas devem esforçar-se para conhecer a verdade destes conflitos antes de pronunciar seu julgamento.

## ***Pantera***

### **Custo de Antecedentes: 5**

A Pantera é um totem raro para os Garou, dada a maldade da raça depois da Guerra da Fúria e as subseqüentes explosões de ódio. A Pantera guia umas poucas matilhas de Desbravadoras, Bacchantes e Amazonas, mas já faz alguns anos que não adota uma matilha de Garou; certamente qualquer matilha que ela adotou deveria ser excepcional nas características que a Pantera prefere: graça, velocidade e perspicácia.

**Características:** A Pantera dá aos seus filhos o Dom: Olhos do Gato, e reduz as dificuldades de todos os testes envolvendo furtividade, graça e equilíbrio em dois pontos. Muitos Garras Vermelhos e Crias de Fenris desprezam os seguidores da Pantera, primariamente por sua desconfiança dos Bastet. Os Bastet consideram as matilhas da Pantera como espíritos parentes e podem chamar por suas irmãs em momento de necessidade; em circunstâncias realmente raras, eles poderão vir em auxílio à matilha da Pantera.

**Dogma:** As matilhas da Pantera devem ajudar felinos em perigo – sejam eles gatos domésticos presos no alto de árvores ou m Bastet cercado por criaturas das Wyrms. As matilhas da Pantera devem ao gastar pelo menos um mês por ano na Amazônia, a despeito do grande risco; as coisas têm estado realmente horríveis por lá. A Pantera não mais pede às suas matilhas que reünam informações para ela, pois ela tem coisas mais importantes com o que se importar.

## ***Totens de Sabedoria***

## ***Themis, a Tecelã de Sonhos***

### **Custo de Antecedentes: 6**

Themis é a antiga deusa grega da justiça; ela é vista na tradicional imagem da justiça: uma mulher vendada segurando uma balança. Uma matilha de Fúrias dedicada a Themis construiu o templo dedicado ao oráculo, em Delphi, apesar de mais tarde o mérito ter-lhes sido negado. Como filha tanto do deus da terra quanto do deus dos céus, ela caminhou entre os antigos caminhos ctônios de Gaia e dos homens. Ela foi capaz de manter este equilíbrio por eras, até que o equilíbrio da Tríade mudou. Quando isso aconteceu, Themis colocou-se entre a Wyld e a Weaver. Seu reino atual é uma esfera Umbral perto das terras dos sonhos; a ajuda e o conselho de Themis vêm ape-

nas através dos sonhos, característica que lhe rendeu o epíteto “Tecelã de Sonhos”.

Matilhas a serviço de Themis estão sempre vagando a procura de injustiça. Elas observam e meditam sobre o equilíbrio da Tellurian quando podem, mas na maior parte do tempo elas seguem a liderança de sua mestra em busca de grandes fontes de injustiça. Themis é um espírito velho; sacerdotisas de Artemis e as Amazonas mais tradicionais geralmente a seguem.

**Características:** Os filhos de Themis ganham um ponto permanente de Sabedoria, e um dado adicional em Enigmas e Gnose. Galliards de Themis ganham o Dom: Comunicação Onírica e todos os seus filhos recebem visões proféticas de tempos em tempos – visões cujo significado não será óbvio. Os jogadores deveriam interpretar estes sonhos através de interpretação, e não de um teste de Enigmas.

**Dogma:** Themis nunca escolherá Andarilhos do Asfalto e nem permitirá que seus filhos aprendam um Dom tribal exclusivo dos Andarilhos do Asfalto (por exemplo: um filho de Themis pode aprender Harmonia, uma vez que este Dom é compartilhado com os Roedores de Ossos, mas não pode aprender Controle de Máquinas Simples). Há muito da Weaver nestas coisas.

## Fetiches

### Labrys (Não-Fetiche)

O labrys “padrão” é um machado de lâmina dupla feito para ser usado com as duas mãos, na forma hominídea; Garou podem usar um labrys com uma mão, se sua força atingir 6. Um Garou pode usar um labrys em cada mão se sua força atingir 8 (atacar deste modo usa as regras normais para múltiplos ataques – o personagem precisa dividir a parada de dados ou usar Fúria para conseguir ações extras – mas uma Fúria em Crinos usando dois labrys deste modo é uma visão aterrorizante, digna de um bônus de 2 dados em testes de Intimidação). A arma causa Força + 4 dados de dano letal e é um componente importante para alguns rituais. Os labrys muitas vezes são encantados para serem usados como fetiches em adição à sua utilidade como armas; isso é feito tanto para honrar a arma quanto para ajudar o portador. Os labrys são considerados uma arma tribal das Fúrias Negras; muitas Fúrias são capazes de aceitar que uma fêmea de outra tribo use um labrys, mas poucas são amigáveis quando vêem um Garou macho usando um labrys.

### Amuletos de Fertilidade

Nível 1, Gnose 2

Existem muitos tipos diferentes de amuletos de fertilidade; o próprio labrys é considerado por muitos um símbolo de fertilidade. Outros incluem figuras estilizadas do corpo feminino, tais como a

Vênus de Willendorf, olhos de gato ou simples pingentes de madeira ou pedra em forma de gato, ovos, sapos, a lótus, e muitos outros. As Fúrias aprisionam espíritos de animais particularmente férteis nestes amuletos e, deste modo, criam um amuleto que aumentam as chances de uma mulher conceber uma criança sadia. Amuletos de Fertilidade funcionam tão bem em Garou fêmeas e lobas quanto em humanas, apesar de não aumentarem as chances da mãe conceber um filho Garou. E, claro, nenhum deles funciona em impuros. Algumas versões mais poderosas destes amuletos também melhoram a saúde da mãe durante a gravidez, melhorando suas chances de sobreviver ao parto e criar seu filho. Garou raramente precisam desta assistência, e a medicina moderna faz um trabalho razoável ao cuidar dos humanos, logo este tipo de amuletos estão lentamente desaparecendo. Os Amuletos de Fertilidade não têm afeito de jogo: os resultados dos encontros sexuais são deixados à cargo do Narrador ao invés de serem decididos nos dados.

### Aljava de Flechas Prateadas

Nível 2, Gnose 3

Muitas destas ferramentas foram originalmente forjadas durante os dias, há muito passados, de conflito com as outras tribos; os Senhores das Sombras e os Crias de Fenris eram particularmente anátemas para as Fúrias naqueles dias, e recebiam muito mais destas flechas do que outras tribos. Há dois encantamentos diferentes nestas flechas: o primeiro faz delas mais afiadas que as flechas típicas e o segundo garante que não se quebrem se usadas normalmente. Destes modo, uma Fúria pode atirar uma flecha prateada em uma criatura da Wyrm, errar e atingir um muro de pedra ou a lateral de um tanque, e ela não se quebrará. No entanto, se ela tentar usar a flecha como uma arma branca, um esfacador, ou como um palito de dentes, ela estará arriscando-se a quebrá-la.

Uma aljava contém uma dúzia de flechas, mas conta com um único fetiche para o propósito de carregá-la. As flechas em si causam um dado extra de dano (logo, são 5 dados para arcos curtos e 6 para arcos longos) e este dano é prata, não pode ser absorvido por Garou sem Dons especiais ou armaduras. Estes fetiches normalmente contêm Lunas.

### Veste de Caverna

Nível 3, Gnose 3

A usuária de uma Veste de Caverna é abençoada quando viajando abaixo da superfície de Gaia e explora seu útero: sistemas de cavernas tornam-se porto seguro para ela. Quando a Veste de Caverna é vestida, o Garou pode ver na escuridão completa tão bem quanto poderia em um dia nublado. De certo modo, ela pode ver até melhor; seus sentidos estendem-se por mais ou menos vinte metros em todas as direções, enquan-

to em um subterrâneo. Ela pode sentir um inimigo escondido próximo a curva de um túnel, ou ver através de uma pequena entrada de caverna. A veste também funciona quando sob a terra em estruturas modernas; caso um Garou que a vista penetre no porão de um arranha-céu infestado pela Wyrms, ela irá beneficiar-se de suas habilidades. A Veste de Caverna somente falha se a Película subir até 9 ou mais. Estes fetiches são criados com o auxílio de vários espíritos das cavernas, tais como espíritos morcego, espíritos toupeira ou elementais da terra.

## ***Rastreador de Moedas***

Nível 3, Gnose 3

A primeira vez que a Irmandade desenvolveu fetiches desta natureza foi no século XVI; o fetiche rastreia a origem do dinheiro, para ver quem o possuiu anteriormente. Versões anteriores deste fetiche eram pares de régua com uma pena e tinteiro; uma moeda é colocada de um lado das régua e a caneta (pena) desliza e escreve os nomes das últimas sete pessoas que a tocaram. Versões mais modernas do fetiche usam uma pequena bandeja e uma impressora fiscal, mas o efeito é o mesmo – e note que todas as versões deste fetiche podem rastrear tanto dinheiro de papel quanto moedas. Transferências eletrônicas, sendo realizadas inteiramente no reino da Weaver, não podem ser rastreadas com este fetiche. Este fetiche foi criado primeiramente quando uma matilha da Irmandade viu-se recebendo uma grande quantidade de moedas contaminadas pela Wyrms; elas não tinham uma maneira fácil para rastrear as origens do dinheiro e descobriram que intimidavam inadvertidamente os lojistas que interrogavam. Certos Dons e poderes da Wyrms podem esconder a identidade de donos anteriores.

Abundam rumores sobre uma versão deste fetiche que continua a rastrear moedas por alguns dias após terem deixado o fetiche; ele escreve os nomes conforme a moeda passa de mão em mão por uma semana, mais ou menos. Tal fetiche teria com certeza uma maior necessidade de Gnose que um Rastreador de Moedas “ordinário”. Estes fetiches são feitos aprisionando espírito da avaréza.

## ***Arco de Artemis***

Nível 3, Gnose 5

Um Arco de Artemis é usável apenas por uma Fúria Negra Virgem. É o arco perfeito para a caçada, dando ao usuário quatro dados adicionais para sua parada de dados de Sobrevivência quando o utilizar para caçar comida. Em batalha, ele garante ao usuário dois dados adicionais às suas paradas de Arqueirismo, e causa aos alvos atingidos por suas flechas dois dados extras de dano letal. O arco é confeccionado prendendo dentro dele qualquer espírito da ninhada de Pegasus.

## ***Labrys (Fetich)***

Nível 3, Gnose 7

O fetiche labrys é idêntico ao machado de duas lâminas de mesmo nome (veja acima). No entanto, graças ao espírito de guerra preso dentro dele, ele infringe dano agravado ao invés de letal.

## ***Caixa de Pandora***

Nível 3, Gnose 6

Na lenda antiga, Pandora tinha uma caixa cheia com as doenças da humanidade; como ela era incrivelmente curiosa, ela abriu-a e elas foram libertadas para assolar a humanidade por toda a eternidade. Este fetiche é batizado ironicamente com o nome daquela mulher, apesar de poder ser usada tanto para aprisionar quanto para libertar Malditos – a incorporação das doenças da humanidade. A Caixa pode conter até dez espíritos da Wyrms ao mesmo tempo.

Para aprisionar um espírito, a Fúria sintonizada com a Caixa precisa apontar o buraco de sua fechadura para o espírito e dizer um comando em grego antigo. A Caixa então testa sua Gnose em um teste resistido contra a Fúria atual do espírito; a dificuldade é 6 para ambos. Se a Caixa tiver mais sucessos, o Maldito está preso; se o teste terminar empatado ou o Maldito obtiver mais sucessos, ele está livre e a Caixa de Pandora não funcionará mais nele naquele dia.

Se, por alguma razão, a Fúria desejar libertar um ou mais Malditos, ela precisa apenas abrir a tampa da Caixa de Pandora. Ela precisa testar Raciocínio e obter três sucessos para soltar apenas um Maldito. Menos de três sucessos significam que Malditos extras escaparam, um por sucesso faltando. Uma falha crítica neste teste solta todos os Malditos. Se três sucessos forem alcançados, o Maldito que escapa é aquele que estava na caixa há mais tempo.

Este fetiche é feito prendendo qualquer espírito com poderes de aprisionamento; normalmente espíritos aranha e espíritos de trabalhos manuais são preferidos.

## ***Labrys de Isthmene***

Nível 4, Gnose 7

O Labrys de Isthmene não é um item único; ao invés disso, é um nome geral dado para qualquer labrys fetiche dedicado a Isthmene, a Górgona da batalha. A variedade mais comum deste fetiche infringe Força + 4 dados de dano agravado e permite ao seu usuário utilizar o Dom: Espírito da Batalha gastando Gnose exatamente como se ela conhecesse tal Dom. Um Labrys de Isthmene não pode ser usado por Garou machos de qualquer tribo; custa um ponto adicional de Gnose para que uma fêmea Garou, de uma tribo que não seja as Fúrias Negras, se harmonize com ele.





## ***Cílio das Fúrias***

Nível 4, Gnose 8

Estes chicotes são antigos gatos espinhentos de nove caudas. Diz-se que foram cortados dos intestinos de uma grande criatura da Wyrn, apesar de alguns sugerirem que tenha sido o Leão Nemeano. Isso é provável apenas porque o Leão era enfaticamente uma criatura Ctônia da terra que foi derrotada pelo deus Heracles, e usar suas vísceras como um fetiche de dor satisfaz a natureza irônica de uma Velha Fúria. Estes chicotes são usados para punição e, até mesmo, tortura, não para o combate. Um golpe de um dos Cílios – existem apenas cinco – causa Força + 3 dados de dano agravado, com dificuldade de absorção igual a 9. Ferimentos feitos pelo Cílio deixam cicatrizes permanentes; Fúrias podem fazer um teste de Percepção + Ocultismo, dificuldade 8, para tentar reconhecer as distintas cicatrizes que o Cílio deixa – são necessários dois sucessos para isso.

Os espíritos dentro do Cílio desenterram as culpas secretas do alvo em um golpe bem sucedido, e transmitem essa informação para a Fúria usando o chicote a menos que o alvo consiga mais sucessos em Força de Vontade (com uma dificuldade 9) do que o número de Níveis de Vitalidade de danos recebidos. O Cílio das Fúrias não é usado apenas em Criaturas da Wyrn; ele tem sido usado em Garou intransigentes de outras tribos, mas estes Garou raramente têm a chance de voltarem vivos para sua tribo. É sabido que Kelonoke Cabelo-Selvagem tem um Cílio das Fúrias em seu poder e que suas suaves carícias são a última coisa que um Garou macho que coloque os pés perto do caern natal das Fúrias irá sentir.

## ***Labrys de Bronze***

Nível 5, Gnose 7

As mais velhas armas das Fúrias Negras datam da época de ouro da tribo, em Atenas, dos dias após a Guerra de Tróia. Naquele tempo, elas atuaram como árbitros da justiça na cidade, para o terror dos criminosos de Atenas. Poucos fetiches daquela época restam à tribo; de acordo com o que se sabe, eles são feitos de bronze, como a maioria das armas e armaduras da época.

O Labrys de Bronze causa Força + 5 dados de dano agravado; além disso, ele se move sob a influência dos espíritos das Górgonas que estão nele, e dá ao sua usuária uma manobra de bloqueio extra por turno de combate, sem penalidades de ação extra. O Labrys de Bronze pode guardar até cinco pontos de Gnose, os quais a usuária pode tomar em uma ação livre, para usar como desejar. Ela pode também colocar sua própria Gnose no Labrys de Bronze para recarregar a energia que gastou. Finalmente, uma vez por dia, a Fúria usando o Labrys de Bronze pode usá-lo para cortar através de uma espessura de até no-

venta centímetros de quase qualquer substância inanimada. Utilizando-o desta forma ela pode cavar um buraco do tamanho aproximado de uma pessoa.

## ***Qualidades e Defeitos***

Qualidades e defeitos são uma regra opcional introduzida no Guia dos Jogadores para Lobisomem; elas permitem que um jogador adicione vários benefícios e desvantagens ao seu personagem pagando Pontos de Bônus extras (ou recebendo mais Pontos de Bônus por adotar Defeitos). Se o Narrador permitir Qualidades e Defeitos em seu jogo, os seguintes serão particularmente apropriados para uma Fúria Negra. A critério do Narrador, personagens Garou de qualquer tribo podem usá-los; no entanto, claro, a palavra do Narrador sobre isso, como sempre, é lei..

### ***Extraordinariamente Fértil (1 Ponto de Qualidade)***

O personagem com esta Qualidade é muito mais propenso a ter um filho do que os outros Garou. Enquanto os Garou não são muito menos férteis que os humanos, um Garou com a Qualidade Extraordinariamente Fértil é duas vezes

mais propenso que a média humana a engravidar ou causar gravidez depois de um simples encontro sexual desprotegido. Os filhos de um personagem com esta Qualidade não são mais propensos a serem Garou do que os filhos de personagens sem esta benção. Os efeitos específicos desta Qualidade são melhor deixados a cargo do Narrador e do jogador envolvidos, especialmente se o personagem for fêmea. Por razões óbvias, impuros não podem ter esta Qualidade.

### ***Filho de Caern (5 Pontos de Qualidade)***

Um personagem Garou com a Qualidade: Filho de Caern nasceu durante o Ritual de Dar e Luz ao Caern. Este nascimento por si só é considerado um presságio positivo muito forte; o personagem recebe um dado adicional em todos os testes Sociais quando lidando com Garou de sua seita natal. Adicionalmente, os espíritos totem do caern em que nasceu darão atenção especial ao personagem, que recebe um ponto no Antecedente Totem gratuitamente, contanto que o totem de sua matilha seja um dos totens do caern.

Esta Qualidade também pode atrair atenção negativa para o personagem. Caso ele falhe em qualquer tarefa, os Theurges e Galliards de sua seita natal irão choramingar e ranger os dentes, visto que o destino do personagem está ligado ao do caern. O personagem pode receber um mentor ou dois que ele não tenha pedido, devido a neces-



sidade da seita de mantê-lo seguro e forte. É certo que o personagem receba atenção indesejada do contingente local da Wyrn que acreditam – provavelmente com razão – que o primeiro passo para corromper o caern é forçar o personagem Espiral Negra abaixo, corrompendo-o ao invés de matando-o.

### ***Afinidade/Inimizade Com Um Campo (2 Pontos de Qualidade/Defeito)***

Afinidade com um Campo indica que um campo particular de Fúrias Negras tem um afeto especial por você. Talvez você tenha lhes prestado um grande favor, ou talvez eles estejam tentando fazê-lo juntar-se a eles. A despeito do motivo, você tem -1 nas dificuldades dos testes Sociais quando interagindo com os membros deste campo. Você não precisaria ser um membro deste campo quando adotou esta qualidade, apesar de poder tornar-se um com o decorrer da crônica.

Inimizade de um Campo indica que um campo particular de Fúrias Negras não gosta muito de você. Isso funciona melhor se o personagem é membro de um campo com o qual o outro campo tenha alguma oposição, como a Irmandade e a

Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe, ou as Bacchantes e as Amazonas de Diana. Talvez você nem mesmo seja membro de um campo, mas fez algo que ofendeu a um deles. Não importa a causam este defeito aumenta em um ponto todas as dificuldades de testes Sociais quando lidando com membros do campo inimigo.

### ***Estéril (1 ou 3 Pontos de Defeito)***

Seu personagem é estéril, qualquer que seja a razão; talvez ela tenha contraído uma doença virulenta enquanto jovem, ou tenha sido vítima de um aborto problemático antes de sua Primeira Mudança. Ela não pode parir. Isto é causa de perda de status para as Fúrias Negras; ela perde 1 ponto de Honra. Se a personagem nunca pariu uma criança, ela será considerada uma Virgem até que atinja a menopausa e se torne uma Velha – este é um Defeito de 3 pontos. Ela não pode aprender Dons ou Rituais de Mãe. Se o personagem já teve um filho e simplesmente não pode mais tê-los, este é um Defeito de apenas 1 ponto. A critério do Narrador, dependendo das tradições da seita, esta última versão do Defeito pode levar o personagem a ser considerada uma Velha.





# Capítulo Quatro:

## Irmãs, Mães e Avós

*Não há animal mais invencível que a mulher, nem mesmo o fogo, nem mesmo os tão cruéis felinos selvagens.*

– Aristophanes, *Lysistrata*

Alguns Garou olham para as Fúrias Negras como alguma coisa menor que uma tribo – eles vêm apenas a lei de “sem machos”, e presumem que estão lidando com um clube de moças. Este é um erro terrível e, no final das contas, um erro humano. As Fúrias são unidas não por sua “rejeição aos machos” (um conceito ridículo, considerando quantas Fúrias têm irmãos, esposos e filhos amados), mas por laços de sociedade, sangue e misticismo. Suas linhagens e promessas diante de Pegasus têm mantido-as unidas através das mais terríveis provações, provações que teriam separado qualquer grupo fundado em nada mais que uma simples filosofia feminista. Isso é, infelizmente, o maior obstáculo quando as Fúrias recrutam as fêmeas decepcionadas com suas de outras tribos; tais desertoras normalmente falham em compreender que suas novas companheiras de tribo não pensam como ela. Elas rapidamente descobrem que as Fúrias são uma tribo como qualquer outra, para o bem e para o mal.

Em tempo, há alguma verdade no emprego da palavra “irmandade”; duas Fúrias Negras com mais ou menos a mesma idade e posto irão, de fato,

considerar-se irmãs.

Como quaisquer irmãs, elas poderão se amar-se, ser indiferentes, ou odiar-se mutuamente – mas elas ainda são irmãs. Algumas Fúrias acham que seus laços com suas irmãs, mães e tias tribais são muito superiores a quaisquer laços que tenham tido em suas verdadeiras famílias. Outras sentem que seus relacionamentos com a tribo não substituí seus laços com seus parentes mais próximos – mas dá a elas algo novo em que acreditar. E, claro, algumas Fúrias são ligadas a certas companheiras de tribo por laços de família e *também* de tribo, reforçando o paradigma da “tribo como família”.

As seguintes Fúrias Negras são uma seleção de filhotes inexperientes que ainda têm que deixar sua marca nas lendas tribais e mundiais. As primeiras podem ser usadas como personagens jogadores prontos para um jogo de última hora, para introduzir novos jogadores, ou como simples material extra; as últimas podem fazer aparições como coadjuvantes, contatos, espíritos ancestrais ou outros papéis. Suas motivações, forças e fraquezas podem variar muito, mas no peito de cada uma bate e queima o coração de uma Fúria.



## Fêmea ômega

**Citação:** Não entendo. Porque não posso sujeitar-me a ele? Ele não é superior a mim?

**Prelúdio:** todos podiam dizer que você era diferente desde o momento em que seus olhos abriram. Infelizmente, eles não gostaram muito disso. Seus pais deram preferência a seus irmãos, e o resto da matilha adotou o mesmo comportamento. Você passou muitos de seus dias como um filhote faminto, que nunca comia até que os outros tivessem se fartado, e algumas vezes era punida por tentar conseguir algum extra. Não era legal, mas você aceitou isso como seu fardo. Afinal, alguém tinha que ser o ômega.

Sua primeira mudança veio quando a fêmea beta, logo após desafiar a autoridade da fêmea alfa e ainda sentindo as dores da derrota, tentou sentir-se melhor descontando sua raiva em você. Apesar de seus instintos lupinos lhe dizerem para não resistir, o abuso despertou em você um instinto ainda mais profundo, um que você jamais havia sentido. Você a matou antes que pudesse descobrir o que estava acontecendo. Horrorizada, confusa e envergonhada, você fugiu para tão longe da matilha o quanto pôde.

Sua fuga lhe levou a território humano, onde você se esgueirou nas sombras e se escondeu dos humanos até que suas irmãs de tribo lhe acharam. Você ficou aterrorizada com elas, e nem ao menos questionou quando elas se dirigiram a você em uma estranha língua meio-lupina (que de alguma forma você entendia) e lhe ordenaram que seguisse com elas. Elas não estavam Contentes por você ter matado um de seus tão raros parentes lupinos, mas te levaram com elas do mesmo jeito.

Graças à sua inteligência natural, motivada ainda mais pelo seu medo de ofender estas pessoas, você foi uma aprendiz rápida, aprendendo seu novo papel neste mundo com grande velocidade. Conforme aprendia mais e mais sobre seu novo povo, você começou a entender o porquê de você ter nascido tão diferente, e isso a fez sentir mais em casa. Você continua encontrando coisas que lhe embarçam. Todos têm que procriar – é *esperado* que procriem – não só os alfas? Alguns humanos devem ser protegidos e outros não? As anciãs encorajaram-lhe a continuar fazendo perguntas – é bom para sua natureza de Ragabash, eles disseram. Mesmo assim, isso lhe soou tão desconfortável quanto um desafio. E você realmente não crê que seja seu papel desafiar seus colegas de matilha e de seita – pelo menos, não da maneira usual.

**Conceito:** Você aprendeu o comportamento de ômega em seus tempos nas matas, e agora isso entra em conflito com suas relações com outros Garou. Seus instintos lhe dizem para ceder a lobos que demonstram mais confiança que você, e isso algumas vezes acaba lhe fazendo demonstrar submissão a machos – algo que enfurece suas irmãs na tribo. No entanto, sua sensibilidade de Ragabash está começando a aparecer, e você está começando a perceber que seu comportamento pode fazer mais que irritar suas irmãs – ele pode fazê-las pensar sobre seu desrespeito às leis lupinas de dominação e submissão.

**Dicas de Interpretação:** Você parece mais um lobo do que um Lobisomem, e seu comportamento de ômega deixa alguns hominídeos loucos. Aja defensivamente se suas companheiras de matilha parecerem tensas ou irritadas, ao ponto de lamber suas bocas se elas não se acalmarem. Role no chão rapidamente, especialmente se houver outras fúrias presentes. E se alguém começar a ficar realmente irritado com seu comportamento submisso, pergunte por quê – e tenha a certeza de obter uma resposta que lhe satisfaça.

**Equipamento:** Uma trouxa de roupas humanas, não muito mais.

## Fúrias Negras

Nomes		Rasgo: Lupina		Matilha	
Jogador:	Crônicas:	Augúrio:	Regido por:	Totem da Matilha:	Conceito:
		Kallidos		Fêmea Ômega	
<b>Atributos</b>					
<b>Físicos</b>		<b>Sociais</b>		<b>Mentais</b>	
Força: ****	Coragem: ****	Percepção: ****	Inteligência: ****	Raciocínio: ****	
Destino: ****	Manipulação: ****				
Vigor: ****	Aperfeiçoamento: ****				
<b>Habilidades</b>					
<b>Técnicas</b>		<b>Perícias</b>		<b>Conhecimentos</b>	
Proteção: ****	Engano com Animais: ****	Computador: ****			
Esportes: ****	Artefatos: ****	Enganação: ****			
Brega: ****	Condução: ****	Invenção: ****			
Engenho: ****	Elétrica: ****	Medicina: ****			
Engenho: ****	Armas de Fogo: ****	Linguística: ****			
Expressão: ****	Liderança: ****	Medicina: ****			
Intimidação: ****	Armas Brancas: ****	Outdoors: ****			
Intuição (Mágica): ****	Perfume: ****	Polícia: ****			
Machado: ****	Furtividade: ****	Ritmo: ****			
Lado: ****	Sobrevivência: ****	Tática: ****			
<b>Vantagens</b>					
<b>Antecedentes</b>		<b>Dons</b>		<b>Dons</b>	
Mentor: ****	Selo de Congruência				
Rage Para: ****	Simulador Odores de Água Corrente				
Revela: ****	Sentidos Aguçados				
Totem: ****	Embaralhamento da Propria Forma				
<b>Recurso</b>		<b>Força</b>		<b>Força de Dente</b>	
Gênia: ****	Força: ****				
Honra: ****	Gosto: ****				
Sabedoria: ****	Força de Dente: ****				
Perfeição: ****					
<b>Força de Dente</b>					
-1 NA DIFICULDADE DE FRENES- QUANDO PROVOCADA POR HOMENS					





## Bruxa dos Computadores

**Citação:** Tema minhas habilidades, idiota!

**Pré-lúdio:** Eles dizem que os subúrbios não são lugar para um defensor da Wyld crescer, mas não se pode escolher seus pais. Sua mãe insistia em levá-la para as poucas reservas de vida selvagem e quaisquer outras manias “tudo natural” que ela tinha, mas ela nunca teve a força de vontade para desistir da sua TV e da sua conta corrente por muito tempo. Seu pai era pior – hoje, “melhor”, de acordo com seu ponto de vista. Ele amava seus brinquedos tecnológicos, e usava seu salário razoável para comprar todas as lançamentos em bugigangas enquanto eles ainda eram meio caros. Quando você começou a demonstrar interesse em coisas como VCRs e computadores funcionavam, mamãe não gostou, mas papai lhe encorajou. Quando ele percebeu que você tinha jeito para a coisa, não houve quem o convencesse de lhe privar dos equipamentos ou tirá-la das aulas de computador.

Claro, não houve nada como a internet, tanto para atrair quanto para enojá-la. Ela lhe abriu possibilidades infinitas – e lhe irritou bastante com a infinidade de pornografia, pirataria e outras coisas idiotas. Você começou a amar/odiar o relacionamento com a net, absorvendo o melhor da informação on-line e invadindo os sites que estavam no topo e aprendendo o que queria.

Sua primeira mudança veio numa certa madrugada, quando você encontrou um link para um site de comercio de escravos que foi longe demais. Você perdeu a paciência, o temperamento e todo o seu hardware antes que soubesse o que estava acontecendo. Seus parentes lhe levaram escada acima, fizeram umas ligações e em pouco tempo uma tropa de Amazonas com ares de poucos amigos estavam à sua porta.

Você sempre foi numa criança esperta e violenta, então você passou pela orientação melhor do que muitas outras. Mas as anciãs estavam francamente apavoradas quando você começou a perguntar sobre espíritos tecnológicos e a usá-los para atacar os inimigos das mulheres. Tais coisas eram da Weaver, o Inimigo, elas disseram. Em sua defesa, você as convenceu a observar enquanto você ligava um computador em um cyber-café e começava a trabalhar. Em cinco minutos, você lhes mostrou seis sites que trabalhavam com filmes ilegais, cenas de estupros nos Balcãs e outras atrocidades. Em vinte, você conseguiu endereços. Uma vez que você salientou que elas jamais teriam encontrado estes lugares sozinhas, as anciãs desistiram e começaram a ajudá-la a cumprir seu papel – um pouco melhor que antes.

**Conceito:** Você é uma hacker que se daria bem entre os Andarilhos do Asfalto, mas sua mente é a de uma Fúria. Enquanto os Andarilhos tratam os espíritos dos computadores como aliados, você os trata como demônio que têm de ser forçados a cumprir suas ordens. Em seu tempo livre, você usa suas habilidades com computador – tanto naturais quanto espirituais – para localizar donos de sites pornográficos do pior tipo e outros criminosos sexuais. Durante as horas “de trabalho”, você não luta muito, mas seu talento em usar os métodos da Wyrn e da Weaver contra elas próprias não tem preço.

**Dicas de Interpretação:** Você é a elite, completa e direta, apesar de ainda ter coisas a aprender. Seja audaciosa e não tenha medo de dar sua opinião, tanto on-line quanto em pessoa. Permita-se um pouco de tecnomisticismo; use termos como “hex” e “enviando” e “pentagrama virtual” para enfatizar o aspecto pseudo-místico de seu trabalho. Isso incomoda suas anciãs, mas reafirma a elas que você ainda age como uma bruxa, não como um andróide.

**Equipamento:** Mochila, computador fetiche, itens para chiminge com tecnoespíritos, diversas senhas secretas, celular.

# Fúrias Negras

Nome: \_\_\_\_\_

Apelido: \_\_\_\_\_

Criadora: \_\_\_\_\_

Raça: Humana

Armadilha: Thorpe

Campo: \_\_\_\_\_

Motivo: \_\_\_\_\_

Tema da História: \_\_\_\_\_

Conceito: Revolução Computador

---

### Físicas

Força: ●●●●●

Destreza: ●●●●●

Vigor: ●●●●●

### Socias

Carisma: ●●●●●

Manipulação: ●●●●●

Aperfeiçoamento: ●●●●●

### Mentais

Percepção: ●●●●●

Inteligência: ●●●●●

Raciocínio: ●●●●●

---

### Calidades

Voluntade: ●●●●●

Espírito: ●●●●●

Briga: ●●●●●

Esperto: ●●●●●

Esquiva: ●●●●●

Engenharia: ●●●●●

Inteligência: ●●●●●

Intuição: ●●●●●

Machado: ●●●●●

Lobo: ●●●●●

### Habilidades

Esperto em Armas: ●●●●●

Artesanato: ●●●●●

Condição: ●●●●●

Esportes: ●●●●●

Armas de Fogo: ●●●●●

Liderança: ●●●●●

Armas Brancas: ●●●●●

Performance: ●●●●●

Percepção: ●●●●●

Salvamento: ●●●●●

### Conhecimentos

Computador: ●●●●●

Engenharia: ●●●●●

Investigação: ●●●●●

Matemática: ●●●●●

Linguagem: ●●●●●

Medicina: ●●●●●

Química: ●●●●●

Física: ●●●●●

Ritmo: ●●●●●

Ciência: ●●●●●

---

### Antecedentes

Contatos: ●●●●●

Parentes: ●●●●●

Recursos: ●●●●●

Atuais: ●●●●●

### Danças

Parasol: ●●●●●

Condição com Espíritos: ●●●●●

Sentir a Wyra: ●●●●●

### Danças

Parasol: ●●●●●

Condição com Espíritos: ●●●●●

Sentir a Wyra: ●●●●●


### Resumo

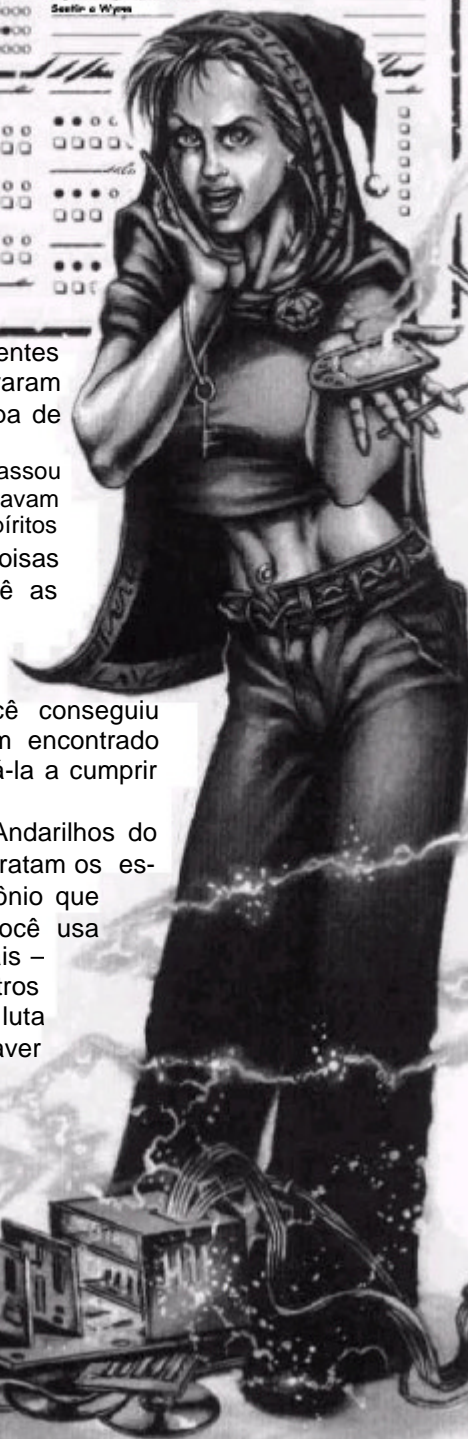
**Glória** ●●●●●

**Honra** ●●●●●

**Sabedoria** ●●●●●

**Amor** ●●●●●







# Atropos dos Dias Modernos

**Citação:** Muito tarde para orações, garoto.

**Prelúdio:** Algumas vezes a primeira mudança não é legal. No seu caso, ela veio muito, muito tarde.

Você cresceu em uma cidade pequena, com opções limitadas. Seus pais não deixaram que fosse à escola porque não pensavam que você precisasse daquele tipo de educação. Você se casou logo que terminou o segundo grau; não foi um romance fogueiro, mas você, honestamente, não podia imaginar-se fazendo algo melhor, particularmente nesta cidade, onde um terço dos homens eram agressores de mulheres, adúlteros ou suicidas em potencial. E os parentes fechavam os olhos pois “todos sentem dor, desde que o mundo é mundo”. Seu único alívio era a ida semanal à biblioteca. Você lia sobre sociologia, antropologia, folclore; não era o tipo de coisa que você podia conversar com suas amigas de tricô – era algo seu.

Você tinha uns cinquenta anos quando a coisa toda virou um inferno. Seu filho mais novo estava vindo visitá-la, trazendo sua esposa e filho recém nascido, quando um motorista bêbado matou os três. Você conhecia o bêbado – era o irmão do juiz local. Quando ele deixou o local, fazendo com a mão um sinal de “deixa pra lá”, algo dentro de você explodiu. Você deve ter passado pela primeira mudança em algum lugar entre a sua casa e a dele, mas você não pode lembrar de muito do que aconteceu aquela noite. Na noite seguinte, *e/les* lhe encontraram.

Você entrou na sua vida de Garou com paixão. Era como tudo o que você havia lido, e muito mais; quando as Fúrias ofereceram-se para guiá-la, você agarrou a oportunidade. Seu marido tinha deixado de amá-la anos atrás, seus filhos tinham suas próprias famílias para cuidar – agora, finalmente, você podia tomar conta de você mesma. Você ainda chora ao lembrar de todos os anos que desperdiçou – e de todas as pessoas que você poderia ter parado.

Era muito estúpido, entretanto, ouvir sobre homens e mulheres que jogavam fora seus futuros, gastando tanto tempo e esforço punindo os humanos que conseguiam pegar. Você sentiu que eles não deveriam assumir tarefas como essas, o melhor a fazer era gastar seu vigor nos problemas que *realmente* deveriam ser enfrentados. Além do mais, é melhor não deixar a tarefa de executar criminosos perversos nas mãos de filhotes inexperientes. É necessário a mão de uma Velha, uma mão que possa segurar firme a tesoura não importa o quanto o alvo chore, grite ou suplique.

Snip-snip.

**Conceito:** Você definitivamente tem uma mentalidade vigilante, mas lhe faltam o fervor selvagem de uma Bacchante ou o desejo pelas batalhas das Amazonas de Diana. Ao invés disso, você é uma mulher de coração frio com a sabedoria popular de uma bruxa urbana e uma intuição muito útil sobre os pecados do coração humano. O incesto, o abuso, o ódio que repousa sob a superfície de uma cidade pequena e sonolenta, como a sua própria – você sabe que tudo isso é típico em cada lugar que visita. Alguém precisa fazer algo. Felizmente, alguém fará.

**Dicas de Interpretação:** Sua primeira mudança tardia lhe deixou com uma suave neurose a respeito de sua idade, levando-a a considerar-se mais dispensável que os Garou que são jovens o suficiente para serem seus filhos (ou, em alguns casos, netos!). Mantenha uma fachada brava e lacônica para esconder suas preocupações, melhor que os outros lembrem-se bem de você. Aja quase que maternalmente com os Garou mais jovens com quem lidar, eles são o futuro do mundo, e você fará qualquer coisa para protegê-los.

**Equipamento:** Labrys, conjunto de “roupas de trabalho”, pilhas de jornais locais, faca, um sedã inócuo, manual de operações do FBI.

## Fúrias Negras

Nome: \_\_\_\_\_

Apelido: \_\_\_\_\_

Crônica: \_\_\_\_\_

Raça: Humano

Angélio: Filhotes

Kithin: \_\_\_\_\_

Matilha: \_\_\_\_\_

Totem da Matilha: \_\_\_\_\_

Conceito: Atropos dos Dias Modernos

---

### Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força: ●●●●●	Carisma: ●●●●●	Percepção: ●●●●●
Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●	Inteligência: ●●●●●
Vigor: ●●●●●	Apoio: ●●●●●	Raciocínio: ●●●●●

---

### Habilidades

Calentes	Serias	Conhecimentos
Profissão: ●●●●●	Empatia com Animais: ●●●●●	Computador: ●●●●●
Esportes: ●●●●●	Artesanato: ●●●●●	Engenharia: ●●●●●
Religião: ●●●●●	Condução: ●●●●●	Investigação: ●●●●●
Engenharia: ●●●●●	Educação: ●●●●●	Idioma: ●●●●●
Empatia: ●●●●●	Armas de Fogo: ●●●●●	Linguística: ●●●●●
Experiência: ●●●●●	Libertação: ●●●●●	Medicina: ●●●●●
Influência: ●●●●●	Armas Brancas: ●●●●●	Ocultismo: ●●●●●
Instituto Privativo: ●●●●●	Performance: ●●●●●	Política: ●●●●●
Música: ●●●●●	Furtividade: ●●●●●	Rituais: ●●●●●
Lobis: ●●●●●	Subversividade: ●●●●●	Crítica: ●●●●●

---

### Vantagens

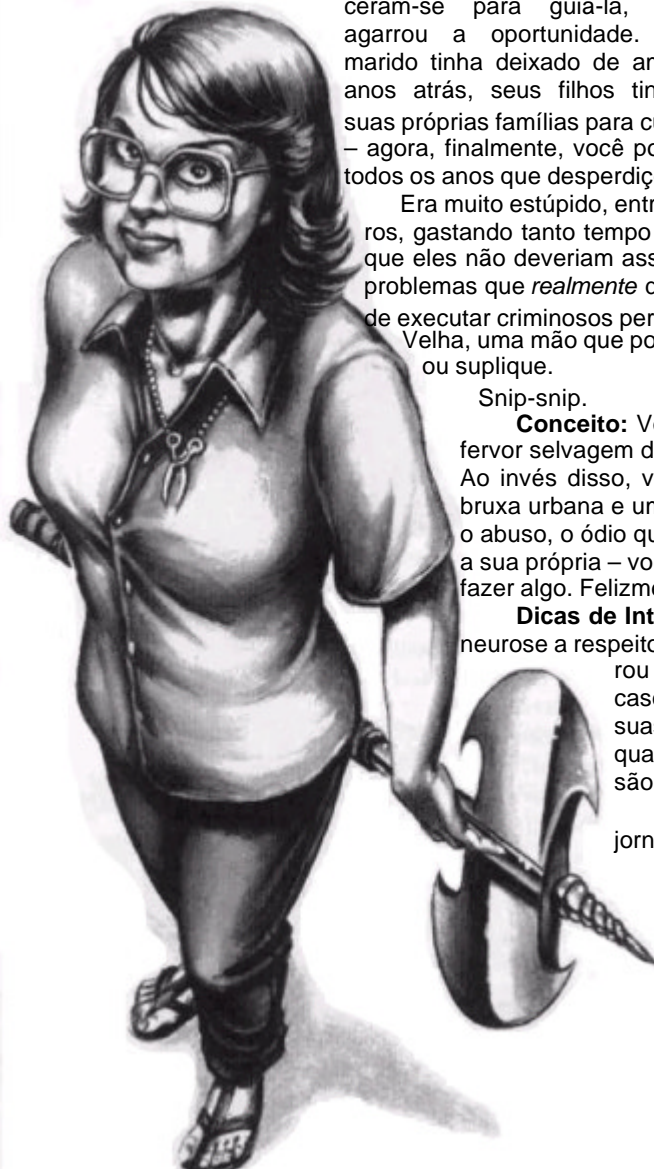
Antecedentes	Dons	Dons
Alfados: ●●●●●	Percepção: _____	
Parentes: ●●●●●	Verdade de Gelo: _____	
Racismos: ●●●●●	Sentidos Aguçados: _____	
Rituais: ●●●●●		

---

### Resumo

Resumo	Fúria	Dificuldade
Glória: ●●●●●	●●●●●	Escurecido: <input type="checkbox"/>
Honra: ●●●●●	●●●●●	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
Sabedoria: ●●●●●	●●●●●	Ferido: -1 <input type="checkbox"/>
Força: ●●●●●	●●●●●	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
		Esquecido: -2 <input type="checkbox"/>
		Abolido: -3 <input type="checkbox"/>
		Incapacidade: <input type="checkbox"/>

-1 NA DIFICULDADE DOS TESTES DE PRENSÃO QUANDO PROVOCADA POR HOMENS





# Oráculo

**Citação:** Ouça as palavras dos sonhos de Gaia, orgulhoso filho do Cervo. Não ponhas os pés no campo de batalha sem proteger-vos com a armadura da sabedoria, ou jogarás vossa vida fora! Use a arma destinada a vós, e vossos inimigos cairão como trigo! Um grande mal paira sobre vosso encontro com as Crianças Negras, e a Morte espreita vossos passos com dentes à mostra! Ah! A visão se foi... não posso ver mais nada...

**Prelúdio:** Você achou irônico o fato de ter crescido em uma tribo tão devotada aos ideais de maternidade – e você jamais ter conhecido sua mãe. O reto da seita lhe criou como uma enteada distante; quando você perguntava onde *sua* mãe estava, elas nunca diziam. Gradualmente você juntou as partes e descobriu que ela havia sido castigada pelo pecado de pari-la, e que morreu em uma jornada de contrição. Uma vez que o resto da seita não conseguia concordar sobre o local exato onde ela morreu, ou como a morte a levou, elas simplesmente não falavam sobre o assunto.

Apesar de tudo, suas tias de criação lhe trataram melhor do que muitos impuros poderiam esperar. Em particular a Mestra de Rituais da seita teve alguma pena de você, e começou a treiná-la nos rituais das Fúrias. Você cuidava de seus materiais, ajudava-a com os rituais, e interpretava suas profecia quando ela submetia-se ao ritual do Caminho de Python. Você esperava ser nomeada como sua sucessora, mas o destino a levou cedo demais, e uma das Theurges prodígio da seita – uma não impuro – teve esta honra.

Você ficou desolada quando sua mentora morreu durante um ataque a um caern dos Espirais Negras. Para tornar as coisas piores, a sucessora dela nunca gostou de você, e eliminou-a das suas aulas de rituais. Ao invés de submeter-se aos seus caprichos, você pediu que lhe fosse permitido levar suas habilidades a outra seita, para levar o dever de sua mentora como oráculo para outro grupo de Garou.

Claro, você nunca aprendeu o Caminho de Python. Mas você estaria ferrada se deixasse que isso te impedisse. Você poderia aprender o ritual mais tarde; o que importa é que você encontrou uma maneira de ser útil. Guiar Garou teimosos com “profecias” parece funcionar bem...

**Conceito:** Como oráculo, você é basicamente uma fraude. Como Galliard, você é boa demais no que faz. Você não precisa de uma bela voz para inspirar seus aliados – só um pouco de lábia. Quando as pessoas vêm até você em busca de presságios, você não diz a elas necessariamente o que elas *querem* ouvir, mas o que elas *precisam* ouvir – você as inspira a dar o máximo de si contando algumas mentirinhas sobre o que “está escrito nos ossos da Terra”. Pode não ser a maneira mais honrada de fazer o trabalho, mas se serve ao propósito maior, quem se importa?

**Dicas de Interpretação:** Quando você não for ativamente chamada a profetizar, seja o impuro quieto e fechado que concorda com seus colegas mais extrovertidos. Quando estiver “profetizando”, use linguagem formal e module sua voz para um tom mais grave, aumentado a ilusão de que alguma coisa a mais está falando através de você. Formule seus relatos em termos adequadamente vagos e deixe um bom espaço para interpretações erradas. Deixe as profecias “precisas” para os alvos que você conheça tão bem que saiba que não há outra forma de ele agir.

**Equipamento:** Tigela de incenso, manto três vezes bento, cajado, adaga ritual.

## Fúrias Negras

Nome: \_\_\_\_\_

Jogador: \_\_\_\_\_

Cênica: \_\_\_\_\_

Raça: Impuro

Augúrio: Galliard

Kithes: \_\_\_\_\_

Matilha: \_\_\_\_\_

Totem da Matilha: \_\_\_\_\_

Conceito: Oráculo

### Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força: 00000	Carisma: 00000	Percepção: 00000
Destreza: 00000	Manipulação: 00000	Inteligência: 00000
Vigor: 00000	Aparência: 00000	Raciocínio: 00000

### Habilidades

Céleste	Terrestre	Conhecimento
Prontidão: 00000	Enganação com Animais: 00000	Computador: 00000
Esperteza: 00000	Artesanato: 00000	Engenho: 00000
Religião: 00000	Condição: 00000	Investigação: 00000
Esquiva: 00000	Educação: 00000	Exatidão: 00000
Empatia: 00000	Armas de Fogo: 00000	Linguística: 00000
Espreiteio: 00000	Literatura: 00000	Medicina: 00000
Intimidação: 00000	Armas Brutais: 00000	Ocultismo: 00000
Instinto Primitivo: 00000	Performance: 00000	Política: 00000
Machos: 00000	Fortitude: 00000	Sinais: 00000
Lábia: 00000	Sobrevivência: 00000	Ciência: 00000

### Vantagens

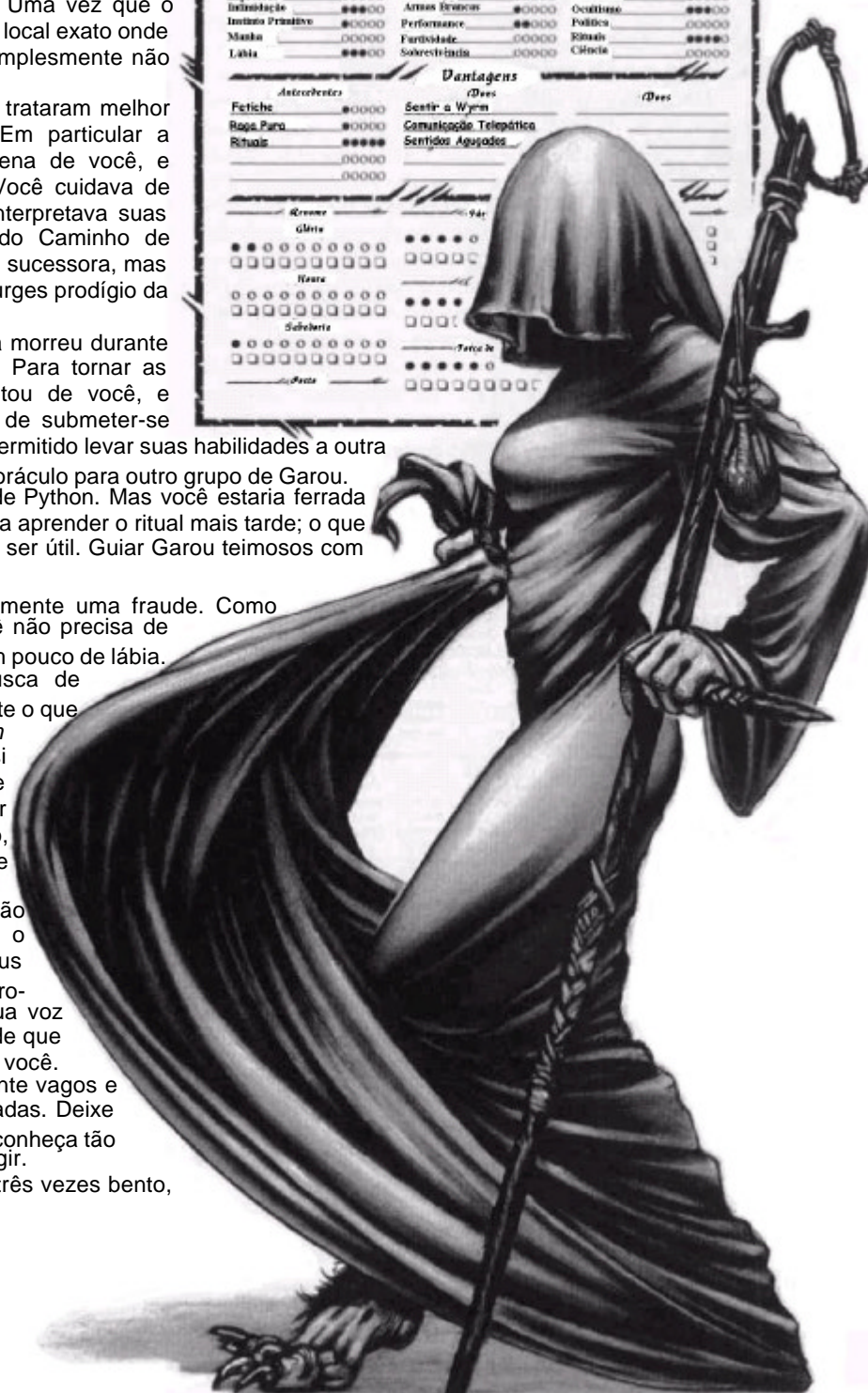
Antecedentes	Mitos	Dons
Fetichismo: 00000	Sentir a Wyrm: _____	_____
Roubo Fino: 00000	Comunicação Telepática: _____	_____
Rituais: 00000	Sentidos Aguçados: _____	_____
_____	_____	_____

### Pontos de Característica

Coragem	Força	Inteligência
00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000

### Pontos de Defeito

Coragem	Força	Inteligência
00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000





## Soldado de Nossa Misericordiosa Mãe

**Citação:** Ave Maria, cheia de graça. Ouça as preces desta guerreira que se ajoelha diante de ti. Abençoe-me, santa mãe, e perdoe-me pelo sangue que tenho que derramar. Tenha piedade das almas que eu liberto dos corpos corruptos. Amém.

**Prelúdio:** Sua infância poderia ser bem pior do que foi, se não fosse a fé de sua família. Você cresceu em meio a uma bagunça – oito irmãos e irmãs, todos competindo pela atenção dos pais, pela comida e pelo melhor lugar para dormir. Deus sabe que tipo de problemas muitos de vocês teriam enfrentado se não fosse sua avó. Como um tipo de rainha, ela colocava ordem na casa, provendo disciplina e fé quando seus pais estavam muito ocupados para fazer o mesmo. Ela parecia pulsar com sua força interior, uma força que ela sempre atribuiu a sua fé em Deus.

Funcionava. Você e seus irmãos podiam ser verdadeiros pestinhos durante a semana, mas todos se comportavam e vestiam bem quando chegava o Domingo. Todos vocês queriam impressionar a vovó, mas você queria mais que qualquer um. Você se esforçou na escola dominical, cativada pelo modo como a bíblia estava recheada de histórias de milagres e compaixão e contos brutais de justiça (e vingança). E, seguindo o conselho de sua avó, você começou a viver sua vida de acordo com o que lia ali. Claro, isso quer dizer que algumas vezes você dava a outra face e em outras você brincava de “Judite e Holofernes” se seus irmãos começavam a fazê-la sofrer demais – mas você nunca levou isso muito a sério. Bem... as coisas nunca eram levadas muito a sério em sua família.

Você sentiu o gosto de problemas *de verdade* pela primeira vez somente no segundo grau, no caminho para casa depois do baile de formatura. Seu namorado tinha sido um verdadeiro cavaleiro por boa parte da noite, mas logo após estacionar o carro, ele começou a mostrar uma outra face completamente diferente. Ele começou a falar sobre “já ter esperado muito” e “você sabe que quer” – e quando você

que a palavra “não” não estava funcionando, algo dentro de você decidiu ser mais persuasivo. Mais tarde você soube que suas irmãs de tribo tiveram que bater e atear fogo no carro para destruir toda e quaisquer evidências do que você havia feito a ele e a seu namorado.

Apesar de tudo isso, entretanto, você sofria com uma constância notável. Você estava arrependida de ter matado seu namorado, e até mesmo já tinha feito muitas penitências para desculpar-se disso – mas você nunca sucumbiu ao pensamento de que havia sido culpa sua o fato de ele ter lhe atacado, ou que sua vida havia sido “uma mentira”. Sua fé lhe sustentou durante seu Rito de Passagem, e não demorou muito até que a Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe lhe recrutasse. Elas entendiam suas crenças e, em troca, ajudaram-lhe a entender as ramificações de sua natureza como uma filha da Lua Cheia. Elas lhe disseram que em uma guerra pela alma do mundo o que era mais necessário eram guerreiros com fé. Você não poderia discordar disso.

**Conceito:** Você é uma católica fervorosa que se manteve crente mesmo após a primeira mudança, apesar de algumas mudanças de ponto de vista. Você pratica uma mistura da teologia humana com os ensinamentos de Gaia, como muitas outras Fúrias de seu Campo. A fúria é muito forte dentro de você para que você se junte a uma ordem religiosa atual, mas você lida com isso dizendo a si mesma que Deus e Gaia lhe fizeram do jeito que é para que você pudesse fazer os trabalhos Deles. Você luta para que outros não tenham que fazê-lo. No entanto, há mais do que uns poucos trechos do Velho Testamento alimentando sua fúria. Você acredita firmemente no antigo ditado a respeito de olho por olho e dente por dente.

**Dicas de Interpretação:** É muito importante para você que você represente bem seu Campo, já que ele não é um Campo muito popular entre as Fúrias. Modere suas palavras e suas ações quando estiver longe do campo de batalha. Não aceite todo o crédito por seus feitos: enfatize que Deus e Gaia têm uma mão em cada uma de suas vitórias. Louve a Deus, mas jamais se esqueça de louvar a Gaia também – e vice-versa. É importante que você lidere pelo exemplo, principalmente quando se trata de humildade – a nação Garou e sua própria tribo já sofreram demais em nome do orgulho.

**Equipamento:** Rosário, roupas duráveis, Colt M1911A, bolsa de ginásio com roupas de reserva e munição, um exemplar da Nova Bíblia Americana bem gasto, traje dominical.

**Fúrias Negras**

Nome: \_\_\_\_\_ Jogador: \_\_\_\_\_ Criador: \_\_\_\_\_

Raça: Humilde Anfitriã: Alarion Kith: Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe

Matilha: Tatum da Matilha: Conceito: Soldado de Nossa Misericordiosa Mãe

Atributos		Habilidades	
Força	Destreza	Inteligência	Carisma
0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000

Talento		Perícia	
Força	Destreza	Inteligência	Carisma
0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000

Vantagens		Desvantagens	
Força	Destreza	Inteligência	Carisma
0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000

Estatísticas		Estatísticas	
Força	Destreza	Inteligência	Carisma
0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000

1 NA DIFICULDADE DE FRENTE QUANDO PROVOCADA POR HOMENS



## **Heroínas**

### **Leukippes**

Apesar de as Primeiras Filhas ocuparem o primeiro lugar nos corações de suas descendentes, uma das antigas Fúrias mais estimadas nem ao menos foi grega. Ela foi a guerreira scythian Leukippes, uma Amazona dos estepes que guardaram a glória pelas suas proezas em batalha e na trapaça.

Os Scythians não tinham impedimentos em ensinar suas mulheres a lutar, e Leukippes mostrou-se uma ótima aprendiz. Como todo seu povo, homens e mulheres sem distinção, ela aprendeu a usar o arco, e era uma arqueira soberba quando sofreu a primeira mudança. É dito que era capaz de acompanhar, caminhando em duas pernas, um homem a cavalo, e podia superar qualquer outro lobisomem que corresse com os scythians. Não foi surpresa que ela tenha chegado a posições de liderança, comandando uma matilha de ferozes guerreiras Fúrias – exatamente a imagem que os gregos fazem quando pensam em Amazonas.

Os feitos de Leukippes são muitos. É dito que juntou-se a seu povo e aos Medes quando as duas nações conquistaram Nineveh e derrubaram o império assírio; as lendas contam que ela e sua matilha mataram muitos soldados assírios até chegar aos oficiais que as enfureceram. Alega-se que tenham ido também ao Egito, para lutar contra os vampiros e Feras corruptas que ali haviam. Mas ela é mais lembrada por enfrentar e assassinar o sacerdote apolônio Kamisos, um dos mais poderosos agentes da Wyrms.

As lendas não chegam a um acordo a respeito da verdadeira natureza de Kamisos. Algumas dizem que ele era um poderoso feiticeiro, outra, que era um Parente. Muitas versões lhe atribuem o poder de matar com um olhar, e algumas poucas histórias lhe atribuem um poder ainda maior. Sua aliança com Apollo certamente é questionada, e as Fúrias dizem que isso não passa de mentira. Em todo caso, Kamisos era um homem de beleza sobrenatural – e o sacerdote estava liderando uma cruzada contra o povo lobo da Grécia. Ele havia unido forças com a comunidade de sacerdotes dionísios e, juntos, atraíram muitos seguidores. Ele dizia a seus caçadores para portar prata e matar qualquer lobo que encontrassem. Protegidos pelos poderes sobrenaturais do sacerdote, eles mataram muitas Fúrias antes que Leukippes e seus guerreiros chegassem.

Ao invés de atacar diretamente, Leukippes sabiamente disfarçou sua matilha para que parecessem pessoas locais convertidas, e elas secretamente juntara-se a uma das celebrações do sacerdote. Sua aproximação discreta colocou-as próximas a Kamisos sem alertar seus guardas, e a própria Leukippes colocou-o dentro do alcance de seus braços encantando-o com sua dança. Deste



modo, ela e sua matilha foram capazes de matar Kamisos, afugentar seus seguidores, e pôr o medo das Fúrias nos corações de seus seguidores em apenas um evento.

Até hoje, Leukippes é reverenciada como uma das primeiras Fúrias a lutar contra as forças da Wyrms escondidas na forma de uma religião patriarcal. Sua lenda é contada como uma advertência a jovens filhotes, para que vejam que as religiões como uma ferramenta contra a mulher tem mais a ver com as pessoas envolvidas do que com a religião propriamente dita. Esta lenda é também uma das poucas lições de moral conhecida pelas Amazonas de Diana. Mesmo elas têm de admitir que a sutileza algumas vezes é a melhor saída, como na lenda de Leukippes.

### **Guilietta Caminho-Oculto**

A atual rivalidade entre a Irmandade e a Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe é algo irônico, considerando que os dois grupos consideram Guilietta Caminho-Escondido uma de suas maiores heroínas. Durante os dias da Inquisição, esta perspicaz Ragabash fez tanto quanto, ou até mesmo mais que, qualquer de suas companheiras de tribo para contrabandear os Parentes das Fúrias – mesmo de outras companheiras de tribo – para a segurança.

Muito da infância de Guilietta permanece desconhecido. Aparentemente ela nasceu em uma



rica família italiana, uma com antigos laços com a linhagem das Fúrias. Muitas lendas sobre suas façanhas dizem que muitos Garou foram surpreendidos pela “incontestável pureza” de Guilietta – o que, no contexto de uma Fúria, normalmente refere-se a manter-se virgem e piedosa ao invés de procriar. De acordo com muitas histórias, sua primeira mudança veio enquanto ela fazia uma peregrinação, e Guilietta ficou tão horrorizada com a carnificina que realizou que retirou-se para um convento. Daí em diante, a narrativa perde o rastro de suas atividades, apesar de ela aparentemente estar em contato com outras Fúrias nesta época. Quando a Inquisição passou a espalhar-se além da Espanha, Guilietta reemergiu, e neste ponto ela aparentemente tinha pleno controle de muitos dos dons de sua herança – e ainda mais.

Guilietta tinha aparentemente subido ao posto de Madre Superiora, ou pelo menos a um nível similar (muitas Fúrias recusam-se a falar de seu posto na igreja cristã). Apesar de isso dizer pouca coisa em termos de autoridade real, isso rendeu-lhe umas poucas audiências com oficiais de alto escalão da igreja, onde aparentemente ela usou suas grandes táticas persuasivas (o que, cá entre nós, inclui muitos Dons) para redirecionar ocasionais caça às bruxas de modo que estas falhassem.

No entanto, Guilietta fez muito do seu trabalho em pessoa. Ela encantava carcereiros para que dormissem e libertava prisioneiros; ela cuidava do desaparecimento de diversos caçadores de bruxas que eram “tomados por bandidos”; ela sufocou rumores de bruxaria em vilas inteiras, confundindo

os inquisidores quando estes chegavam. Ela era particularmente rápida para agir em áreas que tinham uma grande população de Parentes, e muitos Fianna, Presas de Prata e Vigias lhe deviam favores por ela ter enviado seus Parentes para um local seguro.

Finalmente, Guilietta percebeu que simplesmente privar a Inquisição de vítimas não era suficiente. Religiosos cuidadosos recusavam-se a deixar que as bruxas os iludissem – ou, mais importante, recusavam-se a deixar seus colegas acreditarem que as bruxas os estavam iludindo. Conforme as acusações de bruxaria tornavam-se mais e mais injustas, apenas para cumprir quotas, Guilietta decidiu tomar um curso diferente de ação. Se a Inquisição precisava de vítimas, ela pensou: porque não dar a ela vítimas apropriadas? Com isso, ela passou a direcionar os caçadores de bruxas de maneira mais cuidadosa, empurrando-os para caçadas a vampiros e feiticeiros invasores de caern ao invés de vilas de Parentes. Ela sutilmente ensinou aos inquisidores seu conhecimento sobre usar fogo contra vampiros e de como encontrá-los em seu sono. O resto é história.

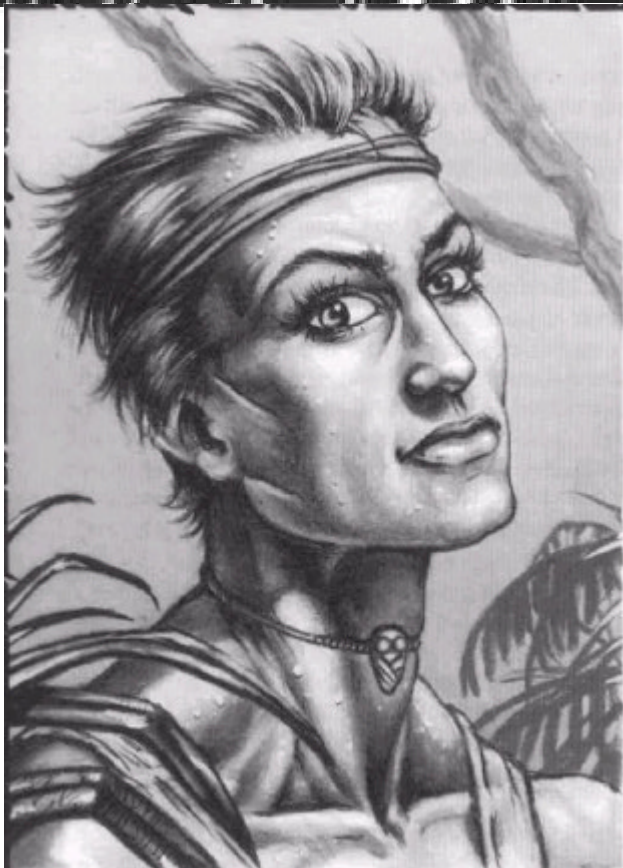
As ações de Guilietta fizeram dela uma figura essencial para a formação da Irmandade, apesar de ela nunca ter direcionado sua atenção exclusivamente para este campo; sua associação com a Ordem de Nossa Misericordiosa Mãe significava muito para ela. Algumas lendas dizem que ela morreu casta, escolhendo salvar os filhos de outras ao invés de parir e proteger os seus próprios. Mas, até hoje, é dito que os Garou nunca sofreram tanto com a Inquisição quanto os vampiros e os magos – e Guilietta Caminho-Escondido está no rol daqueles que os Garou devem agradecer por isso.

## ***Electra Escudo-Virginal***

Electra Stavrakis cresceu em uma época interessante para as mulheres. Ela era uma adolescente durante os anos 60, apesar de sua família, da Carolina do Sul, não ser muito receptiva para as idéias que pregavam o “amor livre” e o uso recreativo de drogas. Quando o assunto do momento era a ERA – “Equal Rights Amendment”, ou “Emenda de Direitos Iguais” – ela estava na casa dos 20 anos, e sua tardia Primeira Mudança veio durante uma demonstração notavelmente violenta para os direitos das mulheres. Naturalmente, uma vez que ela foi trazida para as Fúrias Negras, ela se sentiu em casa pela primeira vez em sua vida.

Apesar de Electra envolver-se mais em assuntos urgentes do que em ativismo político, ela permaneceu muito consciente da maneira pela qual uma causa cresce e se espalha – ou se esvai e morre – tudo devido a causa ter ou não poderosos oradores para patrocinar seus ideais. Esta observação coloriu seu crescimento como Galliard, fazendo com que fosse a mais interessada em





servir ao papel de seu augúrio espalhando boatos sobre causas importantes de seita em seita, bem como entre os humanos.

Ela teve diversos sucessos em seu território natal, mas só estará totalmente satisfeita quando conseguir fazer tudo o que puder. Então ela ouviu as histórias sobre as guerras na Amazônia. A batalha desesperada por um dos últimos locais selvagens, a necessidade de enfatizar a importância desta guerra para os outros Garou – esta era a causa que ela estava procurando. Ela começou a pesquisar tudo o que podia sobre os fatores mundanos envolvidos no desflorestamento da Bacia Amazônica, e quando estava certa de que tinha informações suficientes, ela partiu para a floresta tropical. Sua intenção não era nada menos que assegurar que todos os Garou envolvidos na guerra local sabiam de tudo o que precisavam – e que aprendiam, a cada vitória, cada lição que a guerra tinha a oferecer, nada podia ser esquecido.

Até hoje, Electra teve sucessos limitados em sua missão. Ela tomou o comando de uma matilha de batedores e espiões que reúnem informações para ela, e que são livres para operar a seu modo (contanto que não interfiram com os grupos em combate). Ela conseguiu manter relações cordiais com muitos dos nativos dos dois lados da operação, e ela já passou as histórias de muitos heróis caídos para o resto do mundo. Ainda há muito a ser feito, tanta oposição, que ela se desespera com a habilidade dos Garou em vencer a guerra – ou pelo menos arrancar um empate.

Mais recentemente, Electra estabeleceu contatos secretos e muito limitados com os Balam da Bacia Amazônica. Estes homens-gato perceberam sua habilidade de ganhar a confiança de seus Parentes, e decidiram que ela seria o me-

lhor contato que poderiam encontrar entre os Lobisomens. Os orgulhosos homens-jaguar a trataram com muito pouco respeito, mas concordaram em ajudá-la caso ela, em troca, convencesse Golgol a abdicar da liderança em favor de alguém mais agradável aos homens-gato – de um jeito ou de outro. Electra agora tem uma decisão difícil a tomar – ou ela abdica de seus aliados potenciais, os Balam, ou ela tenta acabar a liderança do Lobisomem que provavelmente é o único forte o suficiente para coordenar o esforço de guerra Garou na Amazônia. E ela não tem muito tempo para decidir.

**Imagem:** Electra está na casa dos 50 anos, mas ela parece ter no máximo 40. Ela tem uma altura de quase 1,82m, e seus curtos cabelos negros tem apenas umas pouca pinceladas de grisalho, em tom prata. Ela está em excelente condição física para lutar, e sua forma Crinos é impressionantemente negra, demonstrando sua Raça Pura. Ela se veste de acordo com a ocasião – cáqui para uma viagem pela floresta tropical, roupas largas para batalha, roupas cerimoniais para encontros da tribo.

**Dicas de Interpretação:** Você tem duas opiniões sobre a escolha que tem que fazer: sim, você não gosta de Golgol, e preferiria até mesmo a companhia de um homem-gato à do Cria ancião, mas você tem de admitir que as habilidades de liderança que ele possui são as únicas coisas que mantêm as tribos rebeldes juntas no local. A urgência da decisão está lhe consumindo, porque você sabe que precisa decidir logo. Conviver com este dilema pode interferir com a tarefa de registrar o esforço de guerra, seu propósito de estar aí – mas o mesmo acontecerá se falhar com os homens-gato, se sua recusa os ofender. Você deseja saber o que fazer, e parece que você terá que arriscar um palpite.

**Raça:** Hominídeo

**Augúrio:** Galliard

**Posto:** 4 (Athro)

**Físicos:** Força 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 4 (6/7/7/6)

**Sociais:** Carisma 4, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

**Mentais:** Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

**Talentos:** Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 2, Empatia 1, Expressão 4, Intimidação 2, Instinto Primitivo 2, Manha 2, Lábia 1

**Perícias:** Empatia com Animais 1, Artesanato 2, Condução 2, Etiqueta 3, Liderança 3, Armas Brancas 3, Performance 4, Furtividade 3, Sobrevivência 2

**Conhecimentos:** Enigmas 2, Investigação 2, Direito 1, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 4, Rituais 3, Ciência 2

**Antecedentes:** Aliados 2, Contatos 2, Parentes 1, Raça Pura 4

**Fúria:** 5; **Gnose:** 6; **Força de Vontade:** 6

**Dons:** (1) Falar com Animais, Chamado da Wyld, Sentidos Aguçados, Inspiração, Comunicação Telepática, Persuasão, Sentir a Wyrms; (2) Chamado da Wyrms, Maldição do Éolo,



Comunicação Onírica, Sentir a Presa, Fitar; (3) Inquietação, Olhos de Cobra, Chamas de Hestia, Canção da Fúria; (4) Andarilho da Ponte, Teatro de Sombras

**Rituais:** Electra conhece todos os Rituais Menores e Rituais de Acordo e Renome. Ela também conhece o Ritual de Assembléia, Ritual de Abertura de Caern, Cerimônia pelos Falecidos, Ritual da Pedra Caçadora, Ritual de Conjuração, Ritual de Dedicção de Talismã, Ritual de Ostracismo, Pedra do Escárnio, Voz do Chacal, A Caçada, Ritual Satírico e Suavizar as Cicatrizes.

## **Mari Cabrah**

Apesar de surpreendentemente jovem para seu alto posto, Mari Cabrah é uma das mais dinâmicas e proeminentes Fúrias Negras. Em seus trinta anos, ela viajou por quatro continentes, fez em pedaços Dançarinos da Espiral Negra, debateu com o avatar de seu Totem, viajou a quase todos os Reinos Umbrais e ajudou na recuperação de um dos maiores artefatos dos Presas de Prata conhecidos pela nação Garou.

Mari nasceu e foi criada em New York, onde ela teve uma infância pouco feliz. Os eventos que a levaram a sua Primeira Mudança foram traumáticos – ou, ao menos, é isso que seus companheiros de matilha assumem – Mari não fala sobre sua vida antes de se tornar uma Fúria Negra, nunca. Ela começou como um tipo de vigilante, com um gosto particular por vingança contra predadores sexuais. Finalmente, suas anciãs tribais tentaram “esfriá-la” designando-a a uma matilha, a Fúria Guardiã. No entanto, a matilha caiu, deixando Mari anda mais amargurada, quando retornou a operar sozinha. Foi nesta época que ela encontrou e desafiou o Presas de Prata exilado Jonas Albrecht, então um “lobo solitário” como ela própria, e perdeu. Ela ainda carrega as cicatrizes daquele encontro, apesar de dizer que não guarda rancor.

Até o momento, ela não sabia do passado de Albrecht. Os dois seguiram trabalhando juntos – na maior parte do tempo contra sua vontade – para proteger um jovem Filhote Perdido que aparentemente tinha um grande significado. Os presságios estavam corretos. O jovem era Evan Cura-o-Passado, que conseguiu estabelecer uma tênue paz entre os dois, e juntou-se a eles para trabalhar como uma matilha.

Apesar de os três jamais escolherem um nome oficial para a matilha – Albrecht e Mari acharam a idéia asfixiante demais – eles, apesar de tudo, conseguiram muita coisa juntos, incluindo a recuperação da Coroa de Prata perdida, e a elevação de Albrecht ao trono. Mari teve um prazer especial pela guerra contra a Sétima Geração, e talvez tenha matado mais cultistas corruptores que qualquer outro Garou que tenha seguido na cruzada.

Hoje em dia Mari continua a auxiliar seus companheiros de matilha quando surge a necessi-

dade, apesar de ela preferir evitar estar com eles durante as comemorações. Ela tem uma certa rivalidade com Kula Sangue-Sábio, outra Fúria vigilante da Costa Leste que se equipara a ela em posto e façanhas. Kula acusa Mari de ser “boazinha demais”, devido à sua associação com Evan Cura-o-Passado, um moderado famoso. Mari acha que a rivalidade tem suas raízes em políticas tribais ao invés de filosofia vigilante, mas não considera isso um problema digno de atenção – ainda.

Apesar de suas façanhas facilmente terem lhe concedido o prestígio para liderar uma seita de sua cidade, Mari prefere ficar fora dos papéis de liderança. Ela ainda responde a Alani Astarte, líder das Fúrias de New York, para assuntos tribais – isto é, quando ela se envolve nos assuntos da tribo. Muito do tempo que ela não gasta com sua matilha é devotado aos seus deveres humanos e seu território em New York, uma indulgência que suas irmãs de tribo desejam lhe conceder, afinal, ela merece.

No entanto, o fato de estar associada à ascensão meteórica de seu companheiro de matilha Jonas Albrecht, do exílio ao trono, tem levado muitos a subestimar Mari, presumindo que sua relação com Albrecht seja a de “auxiliar Fúria” ou ainda pior. Isso não facilitou suas relações com emissários de outras seitas, principalmente com aquelas que amargam injustiças menores por terem ajudado “a vadia que é o braço direito do Rei Albre-



cht". Mas há uma compensação, o fato de que os Dançarinos da Espiral Negra e outros inimigos da Nação Garou algumas vezes fazem o mesmo – e descobrem que Mari não é o “elo fraco” cuidando da retaguarda de Albrecht. Se perguntar a ela, ela dirá que é justamente o contrário.

**Imagem:** Mari é uma mistura de descendentes Italianos e espanhóis, que é aparente em seus olhos e cabelos negros. Apesar de ela ser atraente, não é por ser “frágil” ou “bonitinha”. Seu corpo é de músculos fortes, sem nenhum traço de gordura corporal a mais do que o necessário, suas cicatrizes são evidentes sempre que ela use roupas de mangas curtas, e sua face quase que nunca exhibe um sorriso. Ela veste roupas que lhe permitam lutar sem dificuldades, normalmente um top e calças militares largas. Suas formas Crinos e Hispo são negras com largas marcas brancas no rosto e no meio do corpo (ela se torna quase totalmente negra na forma Lupus) e, quando nestas formas, ela treme com a própria fúria.

**Dicas de Interpretação:** Você sofreu no passado porque pessoas mais fortes que você abusaram desta força. Nunca mais. Você constantemente testa seus limites físicos, mantendo-se na melhor forma física que possa estar. Você se recusa a mostrar aos outros qualquer sinal de fraqueza, mesmo seus companheiros de matilha recebem olhares frios, sempre. A única exceção são as crianças pequenas. Você pode ser extremamente superprotetora com elas, numa maneira como se fosse uma irmã mais velha. Apesar de tudo, você não tem tempo para criação de uma criança; o fim está praticamente à vista, e você estará ferrada se seguir em frente de outra forma que não seja com seus dentes na garganta da Wyrn.

**Raça:** Hominídeo

**Augúrio:** Theurge

**Posto:** 5 (Anciã)

**Físicos:** Força 3 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 5 (7/8/8/7)

**Sociais:** Carisma 3, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3)

**Mental:** Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

**Talentos:** Prontidão 4, Esportes 3, Briga 5, Esquiva 4, Empatia 1, Intimidação 3, Instinto Primitivo 3, Manha 3, Lábia 1

**Perícias:** Empatia com Animais 2, Artesanato 2, Condução 3, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Liderança 1, Armas Brancas 3, Furtividade 4, Sobrevivência 3

**Conhecimentos:** Computador 1, Enigmas 4, Investigação 2, Direito 2, Lingüística 2, Medicina 3, Ocultismo 4, Política 2, Rituais 5, Ciência 1

**Antecedentes:** Contatos 4, Raça Pura 2, Recursos 2

**Fúria:** 7; **Gnose:** 8; **Força de Vontade:** 9

**Dons:** (1) Sentidos Aguçados, Toque da Mãe, Persuasão, Garras Afiadas, Sentir a Wyrn, Simular Odor de Homem, Comunicação com Espíritos, Olhos Vigilantes (2) Comandar Espíritos, Maldição

do Éolo, Perturbar Tecnologia, Língua de Kali, Nome do Espírito, Sentir a Presa, Visão do Além, Espírito de Batalha, Fitar (3) Coup de Grace, Exorcismo, Percepção do Invisível, Agonia Visceral (4) Abalo Corporal, Captura a Distância, Proteção contra Espíritos, Garras Arpão (5) Lobotomia Animal, Invocação da Wyld

**Rituais:** Mari é uma Theurge de Posto cinco. Se ela não conhece um ritual, ela sabe onde pode encontrar alguém para ensiná-la caso surja a necessidade (exceto os rituais específicos de tribos que não sejam as Fúrias Negras, claro).

## ***A Matadora de Homens***

Nem todos os “heróis da tribo” trazem orgulho para suas irmãs. Alguns deles são assassinos tão sangrentos e terríveis que inspiram tanto ódio quanto admiração por parte de sua tribo. Uma destas infames é a assassina “vigilante” que se tornou conhecida como A Matadora de Homens. Para as Bacchantes, esta figura enigmática é uma extremista – para muito do resto da tribo, ela não é mais uma guerreira, mas algo entre uma genocida e uma assassina serial.

O apelido de A Matadora de Homens foi cunhado por uma matilha de Andarilhos do Asfalto. A matilha dedicava-se a monitorar a mídia em busca de sinais de violência. Garou que necessitasse de cobertura. Durante o cumprimento de suas funções eles descobriram uma série de terríveis e sangrentos assassinatos que o FBI estava associando ao mesmo autor. Os Andarilhos do Asfalto fizeram algumas investigações e ficaram pasmos em saber que o FBI tinha apenas parte da história – perto de cento e cinquenta homens haviam sido assassinados de diversas formas, e número crescia. Pior: muitas das vítimas aparentemente não tinham nenhum vínculo com atividades da Wyrn – aqueles culpados de pouco mais que frequentar clubes de garotas strippers foram despedaçados tão prontamente quanto culpados de crimes reais. O mais poderoso Theurge da matilha de Andarilhos não pôde determinar nada mais sobre a identidade do acusado do que “ela é uma filha de Pegasus” – notícia que a matilha não queria ouvir.

A maioria das Fúrias está profundamente envergonhada das atividades da Matadora de Homens, particularmente depois que as investigações espirituais dos Andarilhos do Asfalto decretaram que “é uma filha de Pegasus” – e não “foi”. As Fúrias que tentaram conseguir mais informações com Pegasus receberam como resposta um silêncio frio. Lamentavelmente, muitos têm tomado este silêncio como uma evidência de que Pegasus aprova as atividades da Matadora de Homens – uma posição que nada faz para melhorar as relações das Fúrias com outras tribos que tenham ouvido falar das caçadas da Matadora de Homens.

Atualmente, a tribo está envolvida em uma in-



vestigação de pouca importância (as Fúrias são, por razões óbvias, contrárias a caça às bruxas) para determinar a verdadeira identidade da Matadora de Homens. O rumor mais popular é que ela seja Alecto Mão-Sangrenta, uma das principais Bacchantes antes de seu desaparecimento em uma cruzada contra uma Colméia de Dançarinos da Es-

piral Negra. Se Alecto foi capturada pelos Dançarinos, como teme seu *Kuklos*, os tormentos e violações que ela com certeza sofreu podem muito bem tê-la colocado no limite da sanidade, mesmo que ela tenha escapado. Outras teorias existem, claro. Ela pode ser uma grande guerreira que tenha forjado a própria morte, ou que tenha sido abandonada para morrer no campo de batalha, ou simplesmente uma Fúria que tenha caído alvo de uma poderosa sede de sangue ao invés de Harano. Muitas Fúrias dizem que ela deve ser capturada e levada para o Érebo, ou curada de outra forma. Outras pregam que ela deva ser executada por abusar da missão sagrada das Fúrias, um gesto que também agradaria as outras tribos. São argumentos que causam algum ressentimento entre os dois lados.

Claro, a Matadora de Homens ainda não foi capturada – e aqueles envolvidos em encontrá-la não estão mais próximos de pegá-la do que estavam antes. Se ela está mesmo louca, não é uma loucura que prejudique suas habilidades de encobrir seus rastros. As Fúrias mais moderadas temem que ela tenha aliadas espalhadas pela tribo, e talvez pelas outras tribos também. As piores lendas urbanas sobre Roedores de Ossos canibais, Filhos de Gaia enlouquecidos e blasfemos Peregrinos Silenciosos implicam que os mais cruéis Garou podem encontrar simpatizantes. De fato, pode ser que não haja apenas uma Matadora de Homens. É muito possível que este apelido refira-se a uma matilha ou mesmo a uma grade rede de Fúrias extremistas que fazem seu trabalho deste modo apenas para evitar retaliação. Se este for o caso, então as chances de parar os assassinatos sangrentos da Matadora de Homens são realmente poucas.

# Fúrias Negras



Nome:  
Jogador:  
Crônica:

Raça:  
Augúrio:  
Campo:

Matilha:  
Totem:  
Conceito:

## Atributos

### Físicos

Força ☒ ○ ○ ○ ○ ○  
Destreza ☒ ○ ○ ○ ○ ○  
Vigor ☒ ○ ○ ○ ○ ○

### Sociais

Carisma ☒ ○ ○ ○ ○ ○  
Manipulação ☒ ○ ○ ○ ○ ○  
Aparência ☒ ○ ○ ○ ○ ○

### Mentais

Percepção ☒ ○ ○ ○ ○ ○  
Inteligência ☒ ○ ○ ○ ○ ○  
Raciocínio ☒ ○ ○ ○ ○ ○

## Habilidades

### Talentos

Prontidão ○ ○ ○ ○ ○  
Esportes ○ ○ ○ ○ ○  
Briga ○ ○ ○ ○ ○  
Esquiva ○ ○ ○ ○ ○  
Empatia ○ ○ ○ ○ ○  
Expressão ○ ○ ○ ○ ○  
Intimidação ○ ○ ○ ○ ○  
Instinto Primitivo ○ ○ ○ ○ ○  
Manha ○ ○ ○ ○ ○  
Lábia ○ ○ ○ ○ ○

### Perícias

Empatia c/ Animais ○ ○ ○ ○ ○  
Condução ○ ○ ○ ○ ○  
Etiqueta ○ ○ ○ ○ ○  
Armas de Fogo ○ ○ ○ ○ ○  
Armas Brancas ○ ○ ○ ○ ○  
Liderança ○ ○ ○ ○ ○  
Performance ○ ○ ○ ○ ○  
Ofícios ○ ○ ○ ○ ○  
Furtividade ○ ○ ○ ○ ○  
Sobrevivência ○ ○ ○ ○ ○

### Conhecimentos

Computador ○ ○ ○ ○ ○  
Enigmas ○ ○ ○ ○ ○  
Investigação ○ ○ ○ ○ ○  
Direito ○ ○ ○ ○ ○  
Linguística ○ ○ ○ ○ ○  
Medicina ○ ○ ○ ○ ○  
Ocultismo ○ ○ ○ ○ ○  
Política ○ ○ ○ ○ ○  
Rituais ○ ○ ○ ○ ○  
Ciência ○ ○ ○ ○ ○

## Vantagens

### Antecedentes

○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○  
○ ○ ○ ○ ○

### Dons

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Renome

#### Glória

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Honra

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Sabedoria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Posto

### Fúria

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Gnose

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Força de Vontade

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Vitalidade

Escoriado ☐  
Machucado -1 ☐  
Ferido -1 ☐  
Ferido Gravemente -2 ☐  
Espancado -2 ☐  
Aleijado -5 ☐  
Incapacitado ☐

### Fraqueza

Frenesi com dificuldade -1  
contra homens



# Fúrias Negras



## Hominídeo

Nenhuma  
Mudança

Dificuldade: 6

## Glabro

Força (+2) \_\_\_\_\_  
Vigor (+2) \_\_\_\_\_  
Aparência (-1) \_\_\_\_\_  
Manipulação (-1) \_\_\_\_\_

Dificuldade: 7

## Crinos

Força (+4) \_\_\_\_\_  
Destreza (+1) \_\_\_\_\_  
Vigor (+3) \_\_\_\_\_  
Aparência 0 \_\_\_\_\_  
Manipulação (-3) \_\_\_\_\_

Dificuldade: 6

Incita Delírio em  
humanos

## Hispo

Força (+3) \_\_\_\_\_  
Destreza (+2) \_\_\_\_\_  
Vigor (+3) \_\_\_\_\_  
Manipulação (-3) \_\_\_\_\_

Dificuldade: 7

## Lupino

Força (+1) \_\_\_\_\_  
Destreza (+2) \_\_\_\_\_  
Vigor (+2) \_\_\_\_\_  
Manipulação (-3) \_\_\_\_\_

Dificuldade: 6

## Outras Características

OOOOO	Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
OOOOO	Poder: _____		
OOOOO	Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
OOOOO	Poder: _____		
OOOOO	Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
OOOOO	Poder: _____		
OOOOO	Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
OOOOO	Poder: _____		
OOOOO	Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
OOOOO	Poder: _____		
OOOOO			

## Fetiches

Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		
Objeto: _____	Nível: _____	Gnose: _____
Poder: _____		

## Línguas Faladas

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

## Rituais

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

## Combate

Manobra/Arma	Teste	Dif.	Dano	Alcance	CdT	Pente

Tabela de Briga		
Manobra	Dif.	Dano
Morder	5	Força + 1/A
Encontrão	7	Especial/C
Garrada	6	Força + 1/A
Engalfinhar	6	Força/C
Chutar	7	Força + 1/C
Socar	6	Força/C
A - Estas manobras causam dano agravado		
C - Estas manobras causam dano por contusão		

## Armadura

--

# Fúrias Negras

WEREWOLF  
THE APOCALYPSE

Natureza:

Comportamento:

## Qualidades e Defeitos

Qualidade

Tipo

Custo

Defeito

Tipo

Custo

## Descrição de Antecedentes

*Aliados*

*Raça Pura*

*Contatos*

*Recursos*

*Mentor*

*Totem da Matilha*

*Parentes*

*Vidas Passadas*

*Pertences*

*Experiência*

Carregado: \_\_\_\_\_

TOTAL: \_\_\_\_\_

Ganho com: \_\_\_\_\_

Guardado: \_\_\_\_\_

TOTAL GASTO: \_\_\_\_\_

Gasto com: \_\_\_\_\_

*Seita*

Nome: \_\_\_\_\_

Local do Caern: \_\_\_\_\_

Nível: \_\_\_\_\_ Tipo: \_\_\_\_\_

Totem: \_\_\_\_\_

Líder: \_\_\_\_\_



**WEREWOLF**  
THE APOCALYPSE

## Prelúdio

[illegible]

---

## Esboço do Personagem



# TRIBEBOOK: *BLACK FURIES*<sup>TM</sup>

## *My Sister's Keeper*

Since the dawn of civilization, the Black Furies have been a tightly-knit sisterhood, united by bonds of blood, spirituality and conviction. They are the guardians of the Wyld, the champions of women, the wrath of Gaia. They consistently produce some of the greatest warriors and wisest mystics known to the Garou Nation. But as the Final Days draw to a close, the Furies find themselves beset on all sides and, worse, fractured by strife from within. Will this proud sisterhood be able to endure the challenges facing them?

## *The Kindly Ones*

Finally, the Tribebook series comes full circle and into full Revised Edition focus. Tribebook: Black Furies contains more than twice as much information as the original — expanded history, current events, social conventions, hidden traditions, plenty of new Gifts, rites, fetishes and other rules, hints of things to come, and even more. Even if you think you know the Black Furies, look twice; there's much more to these wild werewolves than most imagine.

# WEREWOLF THE APOCALYPSE<sup>TM</sup>

Mind's Eye Theatre

[www.white-wolf.com](http://www.white-wolf.com)

ISBN 1-56504-389-8

WW3851 \$14.95 U.S.



9 781565 043893

PRINTED IN USA

